3DM-SMV小组免责声明



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.110
特快专递
旋风管家 噩梦天国 [PSP]
幻想高尔夫 魔法飞球 携带版 [PSP]
遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版 [PSP]
另一个时空，另一片叶 镜中侦探 [NDS]
水下恐慌! [NDS]
吉利贝利 弹道豆 [NDS]
攻略透解
绝体绝命都市3
PSP 毁灭之都与她的歌声
七魂
PSP 迷宫制造者编年史
口袋特企
《天诛4》
部分难点训
练关卡演示
(下)
口袋妖怪 不可思议的迷宫
NDS 空之探险队

狼来了？

敬请留意下辑广告资讯



想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

游戏机实用技术 5月B

本期收录了近期极受关注的两款超大作体验版——《最终幻想XIII》和《怪物猎人3》的完全介绍，从文字到影像应有尽有，并配有最新游戏情报，保证让大家看了大呼过瘾。攻略方面收录了《七魂》、《绝体绝命都市3》等3款新作，特别企划《迷宫奏鸣曲》漫谈游戏中的迷宫，此外尚有《如龙3》剧情小说、绘梦人特别版之SEGA光明系列等精彩内容。



5月7日 全国上市

Xbox360专辑 Vol.7

X360玩家专门志第七弹，酷夏火热出击。两大重磅特稿携手出击，《X360独占策略解析》为您揭开微软与第三方的幕后交易，《帝国的支柱》为您展开X360名将录；强档攻略继续厚道奉献，超过50页的《街头霸王Ⅳ》满载攻略，格斗技法全书收录，另有《星之海洋4》、《光环战争》、《寂静岭5》、《生化危机5》等超大作完美官方攻略。附赠DVD收录Xbox LIVE独占内容影像，《失落与诅咒》+《古墓丽影 地下世界》独占下载资料片影像攻略，更多精彩内容等待您来发现！





5月14日 全国上市

iPhone专辑 时尚人士的触控新生活！

内容适用于iPhone/iPod Touch全机型！

献给iPhone玩家的大餐，让你从不懂到精通，全面了解iPhone。另有至尊游戏年鉴，帮你扫描iPhone平台上经典大作及中文热作！卷首策划，带你了解iPhone诞生历程；购机向导，让你超越JS成为购机高手；基础应用，从打开包装到玩转iPhone，循序渐进帮你推开iPhone殿堂的大门……《iPhone专辑》将成您无法离手的工具书。



1DVD-ROM容量满载

光盘收录全部中文游戏+精选热门大作以及各种实用软件，带给你全新的应用体验！



5月中旬 全国上市

爱图e族 Vol.8

精品专辑+DVD-ROM+赠品

在拥有极高人气的网络投稿网站PIXIV当中，从菜鸟到大手均在其中刊载着他们的精美画稿，本辑将对这些画稿进行精选，为大家送上最贴近我们的美图大餐。TONY大神来袭，本辑为大家热烈送上他的最新画集。接着更为大家带来经典动画制作人兼原画师——中岛敦子的全新介绍，并送上他的最新画作。《轻音少女》热潮不断，本辑则带领大家率先欣赏相关的同人佳作。结合视听游全方位的DVD-ROM光盘，丰富的内容您又岂能错过！





已上市，各地报刊亭销售中

本辑特别关注

最近收到了两张很戏剧性的读者回函表，针对同一辑内容，分别提出“NDS游戏内容太少了吧，做书怎么能有偏向性呢”以及“PSP游戏内容希望能再多点，现在完全不够看”的两种意见。

诚然，NDS和PSP是当前最主流的两种掌机，并且在定位上有所差别，导致玩家在兴趣上有所侧重，这很正常。《掌机王SP》好比一个鸳鸯火锅，爱吃清汤的会嫌麻辣那半碍事。虽然厨房里有纯清汤的、纯麻辣的、鸳鸯的，但饭桌上有口味不同的来宾，作为好客的主人应该怎么选择？赶上辣子不够的时候，清汤那边份量会多点，如果因此怀疑我们的动机，那可就太冤枉了。

嗯，那我们自己是喜欢清汤还是麻辣呢……如果不上纲上线的话，每个小编作为个人来讲，并不用假惺惺地说自己绝对不偏不倚——所以才有这么多的小编，在磨合纠正。况且请客的时候如果只顾及自己喜欢吃什么，那只是三流请客方式，看哪个客人下回再睬你！

胧月

攻略透解

P65

剧情攻略
聪明度育成详解
详尽的道具、技能资料

口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队

NDS

攻略透解

绝体绝命都市3 PSP
毁灭之都与她的歌声



攻略透解

创造属于自己的迷宫吧！

完全攻略
详细系统介绍
遗迹彻底攻略法公开

P116

七魂 PSP
迷宫制造者编年史

专题企划

海上霸王





掌机王SP VOL.110



美术总监：吴　松　　封面画师：变色猪

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年5月第一版
印　　次：2009年5月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年5月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-152-1

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。
Email投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明
ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

简写	说明
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

EVENT 事件 SCE欧洲分社总裁David Reeves退休

本月，又一个我们熟悉的为游戏事业做出了不可磨灭贡献的人要离开原本的工作岗位了。2009年4月16日，索尼电脑娱乐欧洲分社总裁David Reeves正式对外宣布了自己的退休声明，他表示从今年5月起，他就将离开自己为之奋斗了14年的战斗岗位并卸甲归田。

David Reeves在他的声明中说道："与PlayStation一起共度的日子很快乐。在离开之前，我只有两件事要说——首先我希望向过去14年来支持过SCEE和我个人工作的所有人表示感谢。你们是最棒的！其次，我决定利用自己接下来的时间回报社会。"

David Reeves在作为SCEE总裁期间，担负着整个欧洲和PAL制地区超过100个市场区域的运作，在其退休声明发布后，SCE总裁平井一夫表示"Reeves在维系和巩固索尼在欧洲和PAL制地区市场业务方面起到的作用是至关重要的，对于他的离开，我表示非常遗憾。"其后，平井一夫表示接替Reeves工作的，将是原SCEE首席营销官Andrew House，他的正式任命将从5月1日起生效。

David Reeves在发布退休声明后接受采访时说道："倘若某一天你发现自己孩子所在中学的物理老师或滑雪教练是个老头子，或是看到某个驼背的汽车修理工，又或者是某个社区义工不停地给你推荐PSP游戏，那个人可能就是我！最后祝愿SCEE的所有员工以及所有支持过我们的人好运。"



EVENT 事件 Square Enix：我们做那么多"《FF》系列"游戏是有原因的

近些年来，Square Enix可以说在掌机领域制作了数不过来的"《最终幻想》系列"游戏，从系列各代作品的重制复刻版到为了纪念系列20周年而制作的各种原创新作，以至于现在SE方面一宣布要再次复刻某代《FF》的消息时，玩家之间传来的声音更多的是唏嘘而不是期待，更多玩家则表示："为什么SE不去开发原创新作，而拽着《FF》不放呢？"近日，SE方面公布了他们这样做的原因。



作为新一年财政说明会的一部分，Square Enix官方日前公布了旗下三大游戏品牌——"《最终幻想》系列"、"《勇者斗恶龙》系列"和"《王国之心》系列"迄今为止所有作品的累计销量统计，其中"《最终幻想》系列"自然是占据了首位，系列全作品累计销量达到了85,000,000套，这不得不说是一个令人惊叹的数字。而"《勇者斗恶龙》系列"和"《王国之心》系列"的累计销量分别为47,000,000套和12,000,000套。

以上数据可以看出，虽然玩家们纷纷喊着"怎么又是《FF》"，但游戏一旦推出，大多数人还是乖乖掏腰包购买，这也是SE方面如此乐忠于不断推出"《FF》系列"作品的原因。



NDSi席卷北美市场，首发当周售出44万台

日前，任天堂美国方面对外宣布，旗下人气掌机NDS的最新改良型NDSi于北美市场登陆后的首周销量接近44万台，他们同时表示，对比NDSL当年在美国首发时的同期销售情况，NDSi不但毫不逊色甚至还要更胜一筹，二者的销量比差不多是1：2。

而根据之前对玩家的调查情况，这个热卖的现象似乎有些出人意料。因为根据首发前的调查来看，不少人认为NDSi售价偏高，也有人觉得仅仅是换个壳加俩摄像头并不值169.99美元。但发售后的实际情况就是，质疑归质疑，任天堂的掌机依旧是地球上卖得最好的。





索尼：盗版游戏对PSP打击很大

前几辑我们曾报道过北美许多第三方对PSP的盗版软件情况表示失望的消息。确实，2008年的北美市场对于PSP来说应该说非常让人失望，第三方发行商几乎拿不出什么像样的作品，有些甚至干脆明确表示已经放弃了索尼的这个掌机平台。

面对这种情况，索尼的高层终于坐不住了。日前，SCE美国方面主管市场业务的副总裁Peter Dille在接受游戏媒体Gamasutra的记者采访时表示，这种被动局面有望在不久后得到改观，第三方发行商们正准备在PSP上投入更多的精力，但其中的一些可能由于畏惧盗版而依然在犹豫中。



“盗版泛滥对我们的PSP游戏销售造成了很大的冲击，但更糟糕的是它在危害开发商群体的利益。” Dille表示，公司目前正在通过法律和宣传渠道设法降低盗版的比率，“我们可以看看《抵抗 报复之刻》上市第一天BitTorrent上有多少个违法的拷贝被下载，那数字足以令人头晕目眩。”

此外，Dille还表示，索尼在反盗版的问题上花费了大量人力和财力，也准备采取更多更大力度的措施，这其中就包括向数字下载领域的拓展，今后会有越来越多只通过PSN贩卖的游戏推出，索尼希望能够以此来有效抑制盗版泛滥。



《但丁的神曲》将在PSP上演

EA公司日前宣布，由《死亡空间》开发小组所开发的动作游戏新作《但丁的神曲(Dante's Inferno)》在推出PS3和X360版的同时，还将推出PSP版。

本作是一款改编自意大利诗人阿利盖利·但丁的不朽名作《神曲》的第三人称动作冒险游戏。官方表示PSP版《但丁的神曲》将由EA Redwood与加拿大的Artificial Mind and Movement共同开发。游戏的制作人Jonathan Knight透露，PSP版也将与家用机版一样，能够以9个地狱为舞台体验极具速度感的游戏体验。

游戏将于2010年发售。





5.50，PSP系统再次升级

2009年4月21日，SCEJ方面再次对PSP的系统固件进行了新一轮的升级，升级后的系统版本号为5.50。据官方表示，此次系统主要强化的是PSP在网络方面以及PlayStation Store的一些功能，升级后具体更新的主要机能如下：

·信息板（Information Board）。如PS3一样在PSP系统的PlayStation Network中追加信息板选项，可表示官方的一些游戏相关情报及新闻等内容。

·相片、音乐、视频可表示的文件夹阶层增加。

·如PS3的新版本系统一样，玩家可以从选项菜单通过选择“网络检索”在网络上搜索该游戏的相关信息。

·可在网页浏览器中利用由Trendmicro公司所提供的网页安全服务。

·无需拥有PlayStation Network帐号也能访问PlayStation Store。

·在PlayStation Store的登录页面中增加了“下次自动登录”的选项。

·可在PlayStation Store中通过“全部下载”选项购买多个内容。

·减少了在PlayStation Store中下载游戏时所需的记忆棒的空容量。



力挺PSP，NBGI旗下两大3D格斗游戏新作降临


■铁拳6


■灵魂能力 破碎的宿命

2009年4月29日，NBGI正式宣布旗下两大3D格斗游戏“《铁拳》系列”和“《灵魂能力》系列”的最新作将登陆PSP平台。

据悉，PSP版《铁拳》新作即是还没发售的次世代家用机版《铁拳6》的掌机版，官方透露说PSP版会在继承家用机版游戏要素的基础上，增加包括新对战场地、新道具和独有的对战模式在内的众多新要素。另外，PSP版也会引入“幽灵系统”，让玩家可以上传自己的角色数据，或是从网络上下载其他玩家的角色数据，用来参考、学习高手们的技巧和打法。

“《灵魂能力》系列”的PSP版新作被命名为《灵魂能力 破碎的宿命（Soulcalibur：Broken Destiny）》，据国外媒体报道，《灵魂能力 破碎的宿命》将在家用机版前作《灵魂能力Ⅳ》的基础上追加大量新要素，更是追加了一个双手藏有暗器的名叫丹皮尔（Dampierre）的新角色。并且和PSP版《铁拳6》一样也会增加更多用来对角色进行用户自定义的道具，支持无线联机对战。

官方表示，《灵魂能力 破碎的宿命》将在今年夏天发售，而PSP版《铁拳6》在北美地区的预计发售时间为2009年秋天，日版的发售时间目前官方尚未公开。


□《灵魂能力 破碎的宿命》中的新角色丹皮尔

新闻短讯

《伊苏7》发售日确定

Falcom日前宣布，旗下最具人气游戏“《伊苏》系列”的PSP平台最新作《伊苏7》的具体发售日将定于2009年9月17日，售价为6090日元。据Falcom表示，《伊苏7》是2003年在PC平台发售的《伊苏6》的正统续作，并且将是一款完全原创的新作。据悉，《伊苏7》在战斗系统方面将在系列作品以往的基础上实现大幅进化，并且将首次实现搭载联机游戏模式。

此外，之前与《伊苏7》一同被公布的另一款PSP平台系列作品《伊苏I&II 年代记》也已确定于今年的7月16日发售，这款作品是2001年在PC平台发售的《伊苏I・II 完全版》的移植版本，游戏将在原作的基础上追加一些新要素，售价为5040日元。



著名恋爱游戏《ToHeart2》登陆PSP

Aquaplus日前宣布，在玩家之中非常具有人气的PS2平台恋爱AVG《ToHeart2》将确定推出PSP移植版《ToHeart2 携带版（ToHeart2 PORTABLE）》，官方表示游戏将于2009年7月30日发售，售价为5040日元。

据Aquaplus表示，移师PSP的《ToHeart2》的游戏画面将由4：3调整为16：9，而且将追加PC版中登场的女主人公久寿川ささら的原创剧情。



《孙子兵法》登陆NDS

在《三国志》、《水浒传》等名著相继被制作成游戏之后，又一军事题材名著《孙子兵法》将被搬上游戏舞台。日本Media5公司日前宣布，将以《孙子兵法》为题材推出NDS平台的学习型游戏《孙子兵法DS（孫子の兵法DS）》。





玩家可以在游戏中通过回答系统提出的问题来鉴定自己的战略能力，还可以通过赤壁之战、五丈原之战等经典战役配合《孙子兵法》的讲解来学习原著中的一些军事理论，并在游戏的帮助下化为各种现代职场中的经营策略等。

官方表示，游戏的正式版将于2009年6月4日发售，售价3800日元。

《BLEACH 灵魂升温6》将发售繁体中文版

索尼电脑娱乐台湾方面（SCET）日前宣布，将于今年5月在台湾推出PSP人气3D对战游戏“《BLEACH 灵魂升温》系列”的第六作《BLEACH 灵魂升温6》的繁体中文版。

游戏将在日版的基础上全面中文化，内容收录了包含十刃与剧场版在内的54名角色共74种造型，搭配各具特色的战斗方式或灵魂代码，玩家可选择以单人、双人组队或系列作品首度导入的“1V2”等玩法，展开华丽炙热的战斗。



“《海豹突击队》系列”最新作锁定PSP

SCEA方面日前公布了人气射击游戏“《海豹突击队》系列”的最新作《海豹突击队 布拉沃火线小组3（SOCOM Fireteam Bravo 3）》，游戏对应平台为PSP，具体发售日、售价未定。

官方透露，负责本作开发的并非是开发“《海豹突击队》系列”的Zipper Interactive，而是曾开发《海豹突击队 对峙》（PS3）和《海豹突击队 战术打击》（PSP）的SlantSix。新作的故事将以追随寻找原KGB特工Alexander Gozorov的谍报员的视角展开，游戏除了单机模式外依然支持在线联机对战，并且对应语音聊天。

本作是2006年在PSP上发售并获得好评的《海豹突击队 布拉沃火线小组2》的续作，游戏以对应16人对战的联机模式引起广泛关注。



掌机销量榜



PORTABLE GAME SALES RANKING

《战国BASARA 群雄之战》作为系列首款登陆掌机的作品，首周以近9万套的销量夺得了软件榜的冠军。虽然不像其同门师兄《MHP》那样转战掌机平台后人气暴涨，但近9万套的销量也已经超过了当年PS2版初代的成绩。榜单内的其他游戏都是老面孔，《马里奥和路易RPG3》以及《MHP2G》的廉价版依然霸占着榜单前列，前者累计销量已突破了50万大关，而后者的销量也已顺利超过了60万。

软件销量（日本） 2009年4月6日～2009年4月12日



1 NEW 战国BASARA 群雄之战

战国BASARA バトルヒーローズ

■Capcom ■ACT ■2009年4月9日发售 ■5490日元



本作的系统与系列以往的几作相比有很大的变化，更加强调联机对战的乐趣。游戏中可以选用的角色足有30人，每名角色都有属于自己的个性招式。系列一贯的恶搞剧情以及各种形状怪异的搞笑武器依旧存在，上百个任务以及大量收集要素也保证了游戏的耐玩性。

PSP

周间销量 8万8051套　累计销量 8万8051套

2 ↑ 马里奥和路易RPG3

マリオ&ルイージRPG3

■Nintendo ■RPG ■2009年2月11日发售 ■4800日元

作为系列第二次登陆NDS平台的作品，本作的游戏性依然保持着系列一贯的高水准。在本作中，不仅马里奥和路易两兄弟要并肩作战，就连库巴也一同加入到了战斗队伍中来。游戏的战斗系统同样融入了动作要素，战斗过程绝对不会感到枯燥。

NDS



周间销量 2万2968套　累计销量 51万7948套



3 — 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）

■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元

周间销量 2万208套　累计销量 60万3520套



PSP

4 ↓ 职业棒球 家庭棒球场DS 2009

プロ野球 ファミスタDS 2009

■NBGI ■SPG ■2009年4月2日发售 ■5040日元

周间销量 1万7375套　累计销量 4万6125套　NDS

5 ↓ 机动战士高达 战场之绊 携带版

机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル

■NBGI ■ACT ■2009年3月26日发售 ■6090日元

周间销量 1万3581套　累计销量 12万8485套



PSP

6 ↑ 节奏天国 金

リズム天国ゴールド

■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元

周间销量 8829套　累计销量 167万2136套　NDS

7 ↑ 立体绘图方块

立体ピクロス

■Nintendo ■PUZ ■2009年3月12日发售 ■3800日元

周间销量 7977套　累计销量 10万1090套　NDS

8 ↓ 魔界战记2 携带版

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

■日本一Software ■S・RPG ■2009年3月26日发售 ■5229日元

周间销量 6785套　累计销量 5万6452套　PSP

9 ↓ 超级机器人大战K

スーパーロボット大战K

■NBGI ■S・RPG ■2009年3月20日发售 ■6090日元

周间销量 6605套　累计销量 19万1223套　NDS

10 ↓ 游戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009

游☆戏☆王ファイブディーズ スターダスト アクセラレーター ワールドチャンピオンシップ 2009

■Konami ■TAB ■2009年3月26日发售 ■5250日元

周间销量 6503套　累计销量 5万4950套　NDS

硬件销量（日本） 2009年4月6日～2009年4月12日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	3万9632台	90万2912台	218万3004台
PSP	3万8411台	81万1779台	1189万263台
NDSL	5592台	22万6230台	1763万2198台（2408万1404台）

软件销量（美国）

2009年4月5日～2009年4月11日



PSP部分

排名	游戏名	发行商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	美国职业棒球大联盟09	SCEA	MLB 09: The Show	SPG	2009年3月3日	9754套	8万5202套
2	瑞奇与叮当5	SCEA	Ratchet & Clank: Size Matters	ACT	2007年2月13日	9306套	141万4436套
3	抵抗 报复之刻	SCEA	Resistance: Retribution	TPS	2009年3月17日	8521套	7万4409套
4	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日	6125套	259万2939套
5	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Take 2	Midnight Club: LA Remix	RAC	2008年10月21日	5819套	30万2431套
6	麦登橄榄球09	EA Sports	Madden NFL 09	SPG	2008年8月12日	5573套	75万658套
7	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War: Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日	5058套	110万728套
8	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto: Vice City Stories	ACT	2006年10月31日	5031套	143万915套
9	钢铁侠	SEGA	Iron Man	ACT	2008年5月2日	4721套	37万8204套
10	美国职业摔角联盟2008	THQ	WWE Smackdown vs Raw 2008	FTG	2007年11月13日	4680套	43万7731套

NDS部分

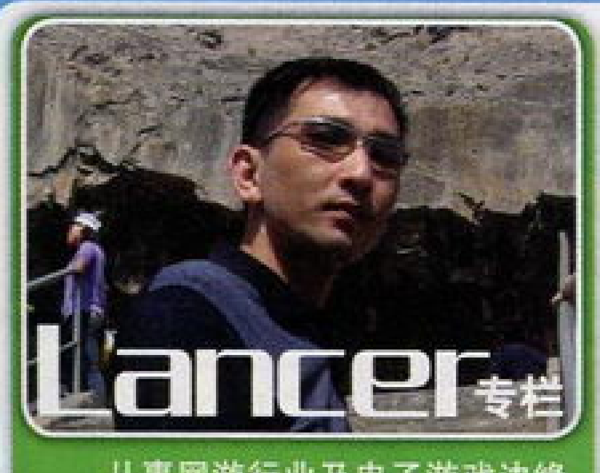
排名	游戏名	发行商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	口袋妖怪 白金	Nintendo	Pokemon Platinum	RPG	2009年3月22日	23万8891套	121万6973套
2	节奏天国 金	Nintendo	Rhythm Heaven	MUG	2009年4月5日	7万1013套	7万1013套
3	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日	5万5457套	546万5921套
4	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日	5万4165套	673万6091套
5	横行霸道 唐人街战争	Rockstar Games	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	ACT	2009年3月17日	5万2154套	19万5486套
6	雷顿教授与不可思议之镇	Nintendo	Professor Layton and the Mysterious Village	AVG	2008年2月10日	5万1805套	63万188套
7	超级马里奥64 DS	Nintendo	Super Mario 64 DS	ACT	2004年11月20日	3万5158套	360万2706套
8	乐高星球大战 传奇	LucasArts	Lego Star Wars: The Complete Saga	ACT	2007年11月6日	3万2210套	156万6273套
9	任天狗	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日	3万250套	872万6596套
10	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	Disney	Club Penguin: Elite Penguin Force	AVG	2008年11月25日	2万6616套	90万3277套

《马里奥》RPG作品销量一览

马里奥大叔的人气想必无需多做介绍，他活跃的游戏领域也并不仅仅局限于动作游戏。1996年，以马里奥为主角的RPG作品《超级马里奥RPG》于SFC平台发售，当年这款游戏由任天堂与Square联合开发，并一举创造了百万套销量。后来，马里奥大叔又把路易拉了过来，两人同时作为主角在RPG的世界中展开冒险，这就是现在大红大紫的“《马里奥和路易RPG》系列”了。这次我们就一起来回顾一下，看看以马里奥为主角的RPG作品的销量吧。



游戏名	机种	发售日	首周销量	累计销量
超级马里奥RPG	SFC	1996年3月9日发售	33万5872套	108万9795套
马里奥和路易RPG	GBA	2003年11月21日发售	6万3839套	43万8781套
马里奥和路易RPG2	NDS	2005年12月29日发售	13万3229套	41万7391套
马里奥和路易RPG3	NDS	2009年2月11日发售	22万55套	—
马里奥故事	N64	2000年8月11日发售	11万8322套	42万5609套
纸片马里奥RPG	NGC	2004年7月22日发售	13万7750套	40万9600套



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

开张吃三年

据说任天堂是去年日本屈指可数的还在涨工资的企业之一，对于一家各方面经济指标在日本均名列前茅的企业，这当然是顺理成章的事。一家3000多人的公司，创造了超过2500亿日元的净利润，人均创利超过8000万日元，如果按销售收入计算，去年任天堂每个员工平均创造了6亿日元的销售收入。那些做做算术题、练练瑜伽就可以坐等加薪的开发小组肯定是全世界游戏开发者最羡慕的一群人，为了高清画面加班加点忙得累死累活的人们正忙着收拾铺盖回家待业，而他们不需要研究法线贴图，不需要学习全局光照，他们只要跟着宫本茂研究他的生活爱好，然后用最低的成本把他的爱好变成游戏，接着坐等游戏长卖个一两年，到累计销量突破千万之后再挖掘下一个爱好。如果一时间想不出敛财的新点子，也可以暂时收山，让那些永远被摆在货架上的老面孔继续源源不绝地创造利润。

NDSi在美国发售首周卖了40余万台，又一次超过了5年前PSP和NDS在美国的首发销量，美国人对NDS的需求就像个无底洞，似乎怎么填也填不满，虽然美版NDSi首发当周只有一款《节奏天国》勉强可以支撑场面，但这丝毫没有减轻美国人的热情。一部在美国已经有将近3500万用户的主机，仍然可以在非旺季里达到40万台的周销量水平，支撑这个销量水平的仍是一系列的老游戏。2009年的前4个月内，美国最畅销的十款任天堂NDS游戏中，只有一款《口袋妖怪 白金》是今年的新作，3年前的《新超级马里奥兄弟》、4年前的《马里奥赛车DS》和《任天狗》、5年前的《超级马里奥64 DS》仍然身处TOP5排名之内，这是只有面向大众市场才有可能实现的长卖现象，对于一个不太关注游戏市场的普通用户，5年前发售的古董与5天前发售的新作惟一的分别可能是前者更加便宜。所谓“三年不开张，开张吃三年”，说的就是任天堂的这类永远常青的摇钱树。

比起粗犷的美国人，想象力丰富的日本人对新鲜事物的厌倦速度稍快一些：“脑白金热”早已消退，《超级马里奥64 DS》更是难觅其踪，连《任天狗》都已经被人遗忘。任天堂希望用NDSi继续保持日本人对双屏掌机的新鲜感，不过在支撑了不到半年后，NDSi也开始出现疲态。在《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》发售当周，NDSi销量不增反减，PSP再次实现反超。难怪前不久岩田聪频频对日本游戏市场“表示失望”。

岩田聪对他的祖国人民感到失望时，可能忽略了这么一个事实：日本人口不到美国的一半，NDS在日本的装机量早已超过PS2，市场正趋近饱和。而PS2的美国累计销量为5000万，NDS的市场远未饱和。按照目前NDS在美国的销售速度，大概会在一年半之后进入饱和状态，那时NDS在美国也将无可避免地进入黄昏期，那将会是NDS2出山的最佳时机。任天堂如果太执着于它的“人手一台”目标，在市场趋近饱和，销量严重下滑时依然不愿见好就收，将有可能造成市场先机被抢的危险。NDS虽然在北美总是牛气冲天，但也不是没有熊市的时候。据NPD统计，《GTA 唐人街战争》首月销量仅8.8万，看来之前VGCHARTZ统计的首周8万还是太乐观了一些。对于骄傲的RockStar，这是一个奇耻大辱的销售数字。事实证明任天堂与M级游戏玩家之间永远隔着一道不可攀越的围墙，如果Metacritic平均得分达94的《GTA 唐人街战争》都无法让他们回心转意，其他第三方估计也很难再鼓起勇气把他们的M级大作献给NDS。任天堂有可能让NDS成为历史上销量最高的主机，但永远不可能回到独霸天下的FC时代。



来自索尼的尖叫



Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

4月16日，权威数据调查机构NPD公布了3月份美国市场的游戏软硬件销售数据。该机构的分析师Anita .Frazier据此指出，美国游戏市场今年三月的销售额较去年同期下降17%，由17.2亿美元降至14.3亿，其中硬件销售额下降18%，软件销售额下降17%，周边外设下降15%。不少业内人士把游戏市场的滑坡归咎于缺乏大作软件，实际上无论家用平台还是掌机平台在3月份的软件阵容都丝毫不逊色于去年同期（除了老三样吃遍天下的Wii），比如家用平台的《生化危机5》和《杀戮地带2》等都是毫无争议的AAA级超大作，掌机平台的NDS《口袋妖怪 白金》更是久违的怪物级软件。对于3月份出现的明显市场滑坡现象，除了受到了全球性金融危机的拖累以外，本世代主机经过数年高速普及后必然出现的市场饱和趋势也是关键因素。

NDS本月销量为56.3万台（未计入NDSi销量），虽然有超大作《口袋妖怪 白金》强势登场，硬件销量非但没有明显上升，反而比前月略有下滑。排除NDSi上市的影响以外，一般出现大型软件无法拉动硬件销量的市场钝化情况，即可初步判断为硬件高速普及阶段已告一段落，我们因此也不难理解任天堂何以选择此时投入NDSi重新刺激市场。PSP的硬件销量已经连续三个月大幅下滑，上月销量仅为16.8万台（2月份为19.9万台），下降幅度超过了20%。PSP在北美市场的月销量甚至还不如日本本土，不能不说SCEA的市场营销一败涂地。SCEA主管市场业务的副总裁Peter. Dille近日对Gamasutra的记者宣称：“盗版泛滥对我们的PSP游戏销售造成了很大的冲击！”Dille特别提到了刚发售不久的《抵抗 报复之刻》，这款曾经被寄予厚望的第一方大作上市以来销售并不理想，Dille认为主要原因是大量非法拷贝所造成的。不过这位市场部的高层并没有给出合理的解释，缘何在同样恶劣的市场环境下，《GTA 自由城故事》却能够持续热卖了500万份，而任天堂NDS平台上千万大作更是层出不穷。索尼对于PSP的市场定位至今模糊不清，依然试图照搬家用平台的大作来吸引玩家，这种策略除了在日本本土略有战果以外，在全球其他市场都收效甚微。从目前的局势来看，PSP在NDS和iPhone的双重挤压下已经濒临悬崖边缘，索尼如果还想在掌机游戏业务上有所作为，就必须在今年E3展采取重大行动。

时至今日，PSP强悍的硬件性能还是有些“过剩”，相信索尼高层也已经明白硬件性能并不能决定一切，次世代PSP如果还是故技重演的话，下场很可能会更加悲惨。另外从企业财务体质的角度来看，现在已经不同于久多良木健得志的时期，索尼不会再为新硬件的普及承受巨额亏损，未来的新主机在市场定位上必然更加理性化。

从当前全球的经济形势来看，贸然推出一款后继主机实在有些冒险，索尼目前急需发售的并不是PSP2，而是一款改良度远超过NDSL/NDSi的PSP-4000。已经在网络上流传了数月的PSP-4000概念图虽然真伪难辨，但显然正是绝大多数玩家心目中期待的改版，去除了形同鸡肋的UMD槽、外型更加纤丽的PSP将越发时尚化，而软件采用了数字化下载方式后，更可以有效抑制盗版泛滥。他山之石可以攻玉，苹果推出的App Store商业模式无疑是今后游戏软件发展的主方向，索尼应当趁任天堂尚未完成华丽大转身之前及时跟进，未来完全有可能反败为胜。至于任天堂在软硬件开发方面的成功经验也非常值得索尼借鉴反思，技术的索尼应该充分利用海量的专利蓄积，在产品设计上比竞争对手更具创造活力。从PSP的实绩可以充分证明，多功能化、数字化设计是未来的大势所趋，索尼必然会充分活用集团资源，在竞争中继续保持独特优势，从前期集团改组的布局架构也足以看出其未来的动向。

有充分理由相信，索尼的掌机主机之路并没有走到尽头，结束往往预示着新的开始……



■网上流传的下一代PSP的假想图

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



本次被评为“热血推荐”的游戏一共有两款，《空之探险队》相信已经不用多做介绍了，游戏的难度相比同类游戏来说算是较低的，上手几乎没什么门槛。《绝体绝命都市3》是发家于家用机平台的灾难题材游戏最新作，纯掌机玩家可能对这个品牌比较陌生，新作的整体素质不低，并且还加入了前两作没有的新玩法，以前没接触过这个系列的玩家赶紧趁此机会尝试一下吧。

栏目主持 雷伊

遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版

本作收录了光荣公司在PS2上推出的女性向恋爱游戏《遥远的时空中3》以及《遥远的时空中3 十六夜记》，在保留原有内容的基础上还增加了大量新要素。

PSP



画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆
剧情	★★★★☆

总分 23

洋葱 本作独有的“命运改写”系统十分有趣，玩家可以自由穿越时空，使得游戏的自由度变得相当高。游戏的系统方面较为复杂，不过只要好好把游戏中的详细教程看一遍，要上手并不是难事。本作战斗部分难度很低，而且玩家即使被敌人打败也不会导致Game Over，可以反复挑战。过高的遇敌率是游戏的一大不足之处。“《遥远的时空中》系列”的画面和音乐素质向来很高，本作亦是如此。本次PSP移植版新增加了不少东西，大量新CG、新剧情对于玩过PS2版的老玩家想必也有不小的吸引力。 **8**

胧月 光荣出品，连恋爱游戏都这么难上手。再加上自由度超高，没爱的玩家通常会不知所措，不过作为移植版，本作在素质上还是相当不错的。 **8**

雷伊 新要素方面没有让人失望，将两款作品合二为一使得本作在分量方面非常让人满意，相信只要是系列粉丝一定会获得相当高的满足感。 **7**

■遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版■UMD■Koei■AVG■2009年3月19日■1人■无对应周边

绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

在灾难中求生是该系列的一贯主题，在逃生中培养感情也是理所当然的事情，如何远离灾难获取她的芳心，最终还得看玩家自己的本事。

PSP



音乐	★★★★☆
道具数量	★★★★★
惊险度	★★★★☆

总分 25

洋葱 本作作为系列正统续作登陆掌机算是一件大快人心的事。本作中的“压力系统”首次从心理角度来诠释人们面对灾难时的困境，事实证明心理上的负担比生理上的更容易让人绝望。大量的对话让玩家更有代入感，其中不乏许多搞笑、调侃的对话存在，不同的性格对行动时的影响也让游戏显得更加真实，当然各种各样突如其来的变故也始终让玩家绷紧了神经。音乐方面也请来了饭田舞小姐为游戏献声，游戏中女主角轻哼的歌声和游戏也有着密不可分的关系，很好地回应了游戏的副标题“她的歌声”。 **9**

雷伊 画面比较简陋，操作也不是很舒服，除去这两点，游戏的整体表现还是不错的。尤其是多人游戏模式的加入，可以说为系列找到了新的发展方向。 **7**

胧月 转移至掌机平台后素质依旧不凡，其带给玩家的紧张程度甚至超越了恐怖游戏。无论1、2两代的老粉丝还是新玩家，都不会对本作失望。 **9**

■绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌■UMD■irem■A・AVG■2009年04月23日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

七魂 迷宫制造者编年史

迷宫型冒险A·RPG“《迷宫制造者编年史》系列”的最新作，游戏有着很高的自由度，玩家能亲自建造游戏中的各种迷宫，挑战被吸引而来的怪物。



自由度	★★★★★
难度	★★★★☆
创新度	★★★☆☆

总分 23

羽纹 与同类型迷宫游戏相比有着超高的自由度，并且在前几作的基础上大幅度强化了游戏的内容。数百种怪物、大量的任务使得游戏时间呈几何倍数的上涨。游戏的画面中规中矩，算是在可以接受的范围之内。不过游戏的缺点也比较明显，打击手感非常差。游戏的整体难度偏高，后期的攻关内容比较重复繁琐，使得游戏的门槛显得比一般游戏要高。另外游戏的人设也称得上“败笔”，不太符合东方人的审美观。总体来说本作是一款中规中矩的游戏，如果你喜欢迷宫类型游戏的话，那还是应该尝试一下的。 7

胧月 这是一款挑战性很强的游戏，经常被敌人一击秒杀。系统方面可钻研的部分很多，向喜欢深入挖掘各种要素的玩家推荐本作。 8

雷伊 本作的游戏性一如既往地高，系统完成度高但理解起来并不困难。本作在人设上首次起用了名家，对普通玩家的吸引力可能会比前几作更高。 8

■七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー■UMD■Global A Entertainment■A·RPG■2009年4月23日■1人■无对应周边

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

结合了两大人气系列魅力的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”第二作的资料篇，不仅融合了《时·暗》两个版本的精灵，更增加了新角色和新故事。



画面	★★★★☆
音效	★★★★☆
系统	★★★★☆

总分 24

马修 资料篇的推出有些出人意料，不过对于做惯了资料篇的厂商而言，本作在新增要素的比例上还是把握得相当到位的，既没有喧宾夺主冲淡主线剧情，也没有让玩家觉得新料不足而有骗钱嫌疑。新的外传让人很有新鲜感，NPC角色的冒险满足了玩家的好奇，新增的角色也都很自然地融入到了剧情之中。游戏的画面则还是一如既往地简约清新，细节动作上的处理还是能让人感觉到十足诚意的。此外，超过490种的精灵也可以满足玩家的收集欲望。如果要说不足，那就是Wi-Fi功能的应用还是不够。 推荐 8

乌冬 虽然剧情上没有太大的变化，但大量支线任务的加入令游戏的耐玩度提升了不少，同时操作上也有不少人性化的改善，玩起来相当流畅。 8

盲先知 游戏结合了两个系列的特色，收集妖怪和探索迷宫都让人欲罢不能，较低的难度也让没有接触过“《迷宫》系列”的玩家很容易上手。 8

■ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队■卡片（1Gb）■Nintendo■RPG■2009年4月18日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

另一个时空，另一片叶 镜中侦探

在这款原创AVG中，主人公枫要和自己镜中的分身朱叶回到过去，在各地点手动找出线索，一道解决身边发生的各种事件。



画面	★★★★☆
音效	★★★★☆
系统	★★★★☆

总分 22

胧月 厂商在制作文字AVG上确实很有一套，本作一改传统AVG的严肃，让两名靓丽的高中生作为主角，且重要剧情部分均收录由名声优演绎的语音，对于喜欢萌要素的玩家而言是不错的选择。系统方面也下了不少功夫，体力槽的设定对玩家的推理能力有了更高要求。如果不仔细看对话，撞大运似的猜谜推理是坚持不到通关的。游戏容量很足，即使没有迷你游戏或附加关卡，要通关一遍的时间也很长。由活跃在日本杂志和交换卡牌领域的夕仁为游戏绘制的插画素质不错，无论是角色饭、声优饭还是游戏饭，都能不分性别地享受本作。 8

雷伊 游戏的调查系统可以说是充满创意，的确让喜欢文字AVG的玩家体验到了新的感觉。游戏在人设和声优方面的表现也都没有让人失望。 7

洋葱 剧情以及游戏系统的设定都相当有新意，收集证据的过程以及操作方式亦相当有趣。数名人气声优的倾情演出更为本作增添了不少魅力。 7

■Another time Another Leaf 镜の中の探侦■卡片（512Mb）■Arc System Works■AVG■2009年4月23日■1人■无对应周边

文 胧月



变革会流入新鲜血液，也势必会引起部分人的不满。电子游戏业进入FC时代后飞速发展至今，决定一款游戏成败的要素越来越多，不再是酒香不怕巷子深的年代了。对于《女神转生》这个有着众多分支的大系列来说，“要温饱还是要道德”是近几年来争议得很多的话题。我以为，Atlus对若干新作的风格进行大力修改的原因尚不会是食不果腹，而做出几款“娘娘娘娘你好娘”的宅向腐向《P》也还不至于沦落为“道德败坏”，只不过对老玩家略显薄情而已。


▲“天使的宰相”梅塔特隆在游戏中的造型，疑虑可以打消了吧？

《恶魔幸存者》从公布之日起就饱受注目，毕竟距离金子一马上次为《女神》坐镇已经很久，再一看颠覆传统的人设，这款游戏也就没在玩家嘴上讨到多少巧，直到游戏发售那天。

阵营观念

LNC是《女神》中的关键字母，L代表LAW，即游戏中唯一神所代表的秩序阵营；C代表CHAOS，是与唯一神对立的反秩序阵营；而N（NEUTRAL）则是二者的折中。这次的《恶魔幸存者》非常直接地体现出L、C两大阵营的争斗，正统的“《真》系列”一直都在描写上略偏向C方，在事前被宣称将作为一款“传统作品”登场的本作同样没有例外。不过对于玩家而言，神魔之间的争斗已无法用人类社会的善恶观念衡量，在最终的5条分支结局，玩家既可以选择成为混沌世界的主宰，也可以领受神的意旨降伏恶魔，成为世界的救世主，此外也可以双方谁也不甩地安于现状。这种阵营的选择在游戏第六天的上野之战体现得尤为明显——击破天使（L），击破恶魔（C），还是击破双方。

神话典故

《女神》的每部作品中其神魔既独立于神话存在，又不失时机地借用某些神话的暗喻，如亚当与夏娃成为人类始祖，撒旦诱人堕落，因陀罗死于梅卡那达（因陀罗征服者）爪下等等。本作中的相似典故同样不少，受洛基挑唆的兄弟相残、亚伯与该隐、巴贝尔塔的湮灭、吸血鬼与驱魔人、大天使雷米尔的最终审判……厂商在借用这些典故时并非刻意地附庸

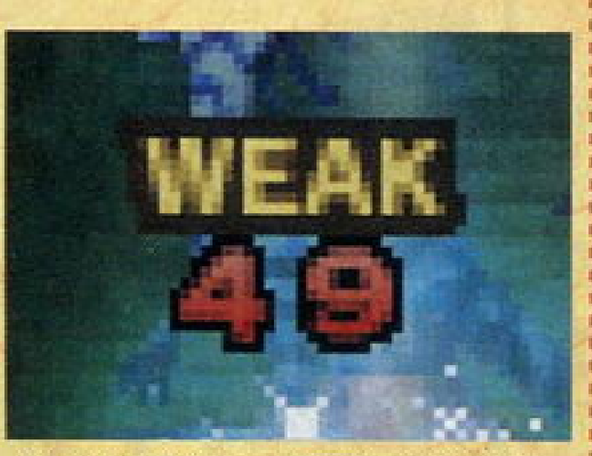


▲本作的战斗系统与《ASH》相似，在地图上移动的单位遭遇敌人后进入一来一回的指令式RPG战斗。

风雅，而是给予了这些神话全新的诠释，它们既尊重原作，又在本作中拥有恰到好处的位置。同时，“巴贝尔”这个名字更是被赋予了全新意义——成为唯一神的拟人化敌人，“贝尔”氏恶魔的原初体。由此，神话中名字带着“贝尔”二字的神魔也统统被归为巴贝尔的分身，著名的包括亚伯（游戏中音“阿贝尔”）、苍蝇王别西卜（游戏中音“贝尔泽布卜”）、堕天使贝尔贝利特等，不少人在玩过游戏后会使用搜索引擎查找各种典故，见仁见智地以自己的观点来理解《女神》——系列的这一魅力在本作依旧不减。

剧情和节奏

将二者放到一起讲，是因为本作的战斗节奏实在太快，进而让本来就文字量庞大的剧情显得更为绵密。“《女神》系列”一向以战斗节奏快著称，就算作为很消耗时间的战棋类游戏的本作，也能以平均不足15分钟的时间结束一场战斗，流畅度之高令人乍舌，尽管这种流畅度也跟游戏难度相对较低有关。



▲加快战斗节奏的一大要素便是弱点属性的设定，这在本作中的作用依旧明显。

不少玩家反映，游戏里的敌人“一个能打的都没有”，其实就算撇开难度极高的隐藏BOSS路西法不谈，平心而论，游戏主线中的难点关卡还是有那么些的，比如ベル・イアル、ベル・ベリト以及要以所有ベル神为对手的最终关，能毫不纠结地一口气轻松通过的十有八九是《女神》老鸟。另外一个有趣的地方是，不管战斗有多简单，登场角色有多么少，玩起来却完全不会感到乏味，这在后面的恶魔部分会详细说明原因。

剧情方面，厂商这次没有玩任何意识流的花招，并且几乎所有的重要剧情都包含在主线中，玩家没有必要四处翻找犄角旮旯。主人公从最初获得玩具一般的COMP并成功召唤出超越常识的恶魔，到后面作为贝尔之王的候选人参与进影响全人类命运的神魔之战，全篇剧情毫无晦涩之处，却又完全不落俗套。

恶魔

《女神》中的恶魔与生活常识有所出入，借助九头龙天音之口，厂商再次明确“恶魔”这一概念，即君临当今世界（游戏中的）的唯一神是神，其余的统称恶魔，而实际上，魔王与神明，魔族与天使在本质上并没有区别，于是我们可以看到各国神话中的神明赫然位列恶魔之中。本作的恶魔数量中规中矩，种族划分也更加简单，地母神、破坏神、外道等重要种族要么缺席，要么被分配到近似的其他种族里。上位恶魔的数量过少颇叫人遗憾，四大天使缺席、毗湿奴缺席、苍蝇王只能作为敌人登场，倒是一向不干好事的无貌神这次可合体使用。另外，一些等级应该很高的恶魔也被调整至低等级，也许是厂商为了让玩家在游戏序盘就能安心培养主神、魔王级的恶魔吧，但最终冲向高等级时，寥寥几个高级恶魔总让人意犹未尽。

游戏的战斗采用了第一视角，因此玩家无法直接看到己方的仲魔，不过在恶魔仓库中还是可以看到精美的恶魔设定图。这些图鉴基本直接来自“《真》系列”，只对其中的极少数（如湿婆）做了修改。如果你因为人设而排斥了本作那就太可惜了，真正抢戏的始终是恶魔。

本作另一优秀之处是在游戏系统上将恶魔各种族的区别明显化。加入了种族技能后，种族不再简单地是为了符合考据、合体时方便查找菜单了。幻魔、妖兽、神兽在游戏中都能以实用的种族技能获得出场机会，就算是后期，其实用性也完全不逊于上位魔神或天使，厂商对平衡性的把握相当不错。



▲尽管能出现在地图上的己方单位最多只有4个，能够同时活跃在战场上的恶魔却多达8只，培养的乐趣丝毫不减。

结语

之前就说过，这款游戏的素质大大超越了预想。善辩的神使雷米尔，嫉妒的轮回之子该隐，阴险的阴谋家洛基等等角色均塑造得丰满立体——虽然本作不会成为里程碑式的作品，但“好玩”、“一款《女神》味十足的《女神》”却是毋庸置疑的。



游戏一品轩

偶然间试玩《走遍全球DS 英国》却仿佛如获至宝，这款工具书性质的软件所收录的海量内容和强大的功能远超小翔的想象，制作者真的是完全为旅游者想好了所有可能遇到的问题。于是马上又去找了其他的几款《走遍全球》，其中有一款还收录了上海、杭州、苏州三个城市。就算以后欧洲游的目标无法实现，带着这款游戏到这几个城市以及到台湾香港去走走的话还是很有用的。关于所推荐的游戏，小翔的想法是除了为大家推荐最新的值得一玩的二线作品外，还向大家推荐已发售一段时间但《掌机王SP》以前未曾介绍过的优秀游戏，例如本辑的《月面惊魂》。本辑所推荐的8款游戏中有不少小翔都格外喜欢，大家不妨试试。

文 翔Starry 编 LIKY

本辑游戏推荐

走遍全球DS 英国

地球の歩き方DS イギリス	
NDS Square Enix	ETC
日版	编号：3639

推荐给：想领略世界风土人情的人·计划旅游的人

本辑一品轩首推的游戏严格来说不是一款游戏，而是一款工具书性质的软件。其次这款游戏其实是在2007年底发售，只不过它的ROM最近才发布。之所以放在首推的位置，是因为这款工具软件非常强大！“《走遍全球》系列”丛书本来是日本大宝石出版社出版的一套自助旅游工具书，一般两年就修订一次，丛书也发行了中文版。SE和出版社合作推出了10款《走遍全球》游戏，除英国外，还有意大利、法国、中国台湾、上海等等。这款游戏最为强大的地方就在于它内容得无比翔实，你能想到的它都为你想到了，你想不到的它也为你想到了。当你有旅游的想法时，它会向你介绍英国的历史和文化，以及简要介绍英国各地区的可玩之处，还会向你介绍如何办理护照。在你出行前，它会叮嘱你做各项准备，并提供给你相关的资讯网站和电话，以及向你介绍英国的餐饮习惯、美食、旅馆。当你到达英国后，会为你制定一天的旅游行程（当然也可以自己制定）；游戏的地图功能很棒，不仅可以随意放大缩小，点击一个地点就可以得到此地的概况、交通、电话、收费、营业时间等等。还可以运用搜索功能把自己所在地周边300米范围内的观光地、餐馆、旅馆等全都搜索出来。另外在地图上还可以随意测定两个地点的距离，为你评估步行或坐车所需要的时间；游戏还内置计算器能够自动换算货币、长度和重量单位。总之，这款游戏超过了我所见过的所有旅游介绍的书籍和网站，强烈推荐。



◀游戏的地图功能非常强大，惟一的缺点就是NDS屏幕偏小。

◀本作收录了许多英国的观光胜地以及相关介绍，非常实用。

境外旅游的无敌利器！

踏上自信的征途（体验版）

己の信ずる道を征け

PSP	From Software	PUZ
	日版	编号：无

推荐给：喜欢独特游戏风格的玩家·喜欢利用时间进行解谜的玩家

本作预定6月11日发售，日前放出了收录两个关卡的体验版。游戏的画面与音乐和江户时代的故事背景十分贴切，画面采用日本浮世绘的版画风格，音乐也采用日本传统乐器演奏，极具和风色彩。X360的XBLA上有一款运用时间的各种特性进行解谜的神作《Braid》，而本作则是对其中一种时间运用进行了强化和延展。在60秒的时间内，玩家操作忍者不断打开机关杀敌，然而你所操作的忍者是不可能在限定时间内到达迷宫顶层的，必须要借助影分身，而影分身其实就是你之前所操作的忍者（类似赛车游戏中的鬼车），



▲游戏的玩法和画面都非常独特。

你要利用之前你所操作的影分身打开机关节约时间，然后用现在的忍者直接通过机关。从这可以看出本作非常适合时间极限挑战。

风云！大笼城

风云！大笼城

NDS	河本产业	SLG
	日版	编号：3672

推荐给：塔防类游戏爱好者·喜欢简单游戏规则的玩家

NDS上曾经有款玩家自制的游戏《魔兽　塔防》，而本作便是这样一款塔防类型防御即时策略游戏。虽然游戏只有几兆大小，但它的2D画面表现力非常强，画面非常细致不说，还有飘雪落枫等动态效果，而且游戏的趣味性一点都不差。玩法上，玩家为了守护城池抵御敌人的一波波进攻，需要在石板的地面上设置各种兵种，不同的兵种有不同的特性，以抵抗空、地两种属性的敌人。每种兵种又可以强化升级，升级到3级后还会有特殊技能。当击败敌人后还有一定几率获得道具，有的道具可以提高我方士兵的能力，有的则可直接对敌人造成伤害。游戏中除了有详细的教程模式外，还有快速游戏模式和故事模式。小翔虽然不太喜欢即时战略游戏，但这款游戏也玩得津津有味。



◀游戏上屏会有本关卡和当前操作的相关说明，非常直观。

X战警前传 金刚狼

X-Men Origins：Wolverine

NDS	Activision	ACT
	欧版	编号：3687

推荐给：在电影院看过电影的玩家·喜欢2D横版动作游戏的玩家

之前对《功夫熊猫》的NDS版游戏青睐有加，而本作则同样是由Activision制作的电影改编游戏。不过游戏并没有采用电影的真人写实风格，厂商考虑到机能限制而采用了Q版漫画风格，再结合有些粗糙的3D游戏画面，似乎看起来是比较雷，但是游戏的素质却比想象中好得多。在玩法上，本作是一款按键操作的传统2D横版动作游戏，玩家需要操作金刚狼演绎他被X博士招入麾下之前的传奇经历。游戏的打击手感很棒，玩家很容易打出连击，金刚狼也会在游戏的进程当中不断学习新的动作招式。战斗时可以通过攻击敌人蓄积气槽，消耗气槽可以回复HP，而当气槽达到一定值时还可以利用触摸屏发动必杀技。另外，游戏的原作电影也于5月3日登陆中国影院。



▲虽然画面不怎么样，不过本作的素质在电影改编游戏中算是不错的。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减。

月面惊魂

Moon

NDS	Mastiff	FPS
	美版	编号：3261

推荐给：喜欢《银河战士》类型的FPS爱好者·想知道月球上有什么的人

本作是Renegade Kid工作室继《恐怖病房》（1567）后在NDS上推出的第二款原创作品。这款第一人称的射击游戏无论是故事的风格还是营造的氛围，都与FPS版《银河战士》非常相似。游戏以2058年的月球基地为故事舞台，某一天月球上的所有工作人员突然离奇死亡，惟独剩下主角一人存活，于是乎玩家要在巨大的月球基地上探索事件背后的真相。巨大金属场景所带来的沉重感和只有一人穿梭其中的孤独感，游戏在这点上渲染得非常到位。除了操作主角，游戏中还可以操作小型机器人用于打开一些机关，以及驾驶登月车行驶在月球表面，这也增加了玩法的丰富性。游戏进行的节奏控制得不错，BOSS战的打法也算可圈可点，另外本作还收录了大量的剧情CG。



◀上屏显示游戏进行画面，下屏显示当前地图和武器。

A列车行进DS

A列車で行こうDS

NDS	Artdink	SLG
	日版	编号：3666

推荐给：模拟经营类游戏爱好者·以后有意向投资开大公司的人



◀在秘书的指导下勇敢地成为列车男吧！

“《A列车行进》系列”是日本的一个老牌模拟经营游戏系列，第一作于1985年在PC上发售，在取得空前的成功后系列作品才慢慢向家用机平台进军。本作是系列第一次登陆NDS平台，品质依然不俗。游戏中玩家需要扮演铁路公司的社长，在女秘书的帮助下修建铁路、运营列车，最后获得盈利并带动城市的发展。要想做一个成功的列车男，需要考虑的因素非常之多：各地的地价、商业区的位置、车站的规模、列车的车厢数、运营的时间等等。除经营列车外，列车男还可以进行物流的运营、地铁的研发、土地和公司的买卖等。虽然本作的系统比较复杂，不过没关系，游戏最开始青叶地区的三张地图有女秘书手把手地进行教学，即使是没玩过模拟经营类型的玩家也可以慢慢上手。

韵律冲冲冲

リズム DE ラン ラン ラン

NDS	Alpha Unit	MUG
	日版	编号：3669

推荐给：喜欢《节奏天国》的玩家·喜欢《瓦里奥制造》的玩家

可以说，有了《节奏天国 金》在日本的大获成功，才有了这款山寨版的节奏韵律游戏。游戏的玩法规则只有一种：玩家扮演一个正在向前奔跑的人，前方不断地出现各种障碍物，当绿色的光标锁定的障碍物影子和实物相重合时，快速的点击一下触屏，如果是红色的光标锁定则需要长按触屏。游戏中的所有小游戏都是这个规则，让人觉得有些单调。还好小游戏的风格采用了《瓦里奥制造》中猥琐的搞笑风格，尽力让每个小游戏的表现方式不同，勉强算是弥补了玩法的单调。除了用触屏打节奏外，本作的最大特色就是可以通过麦克发出长短音打节奏，真正做到不用手就能玩。另外玩家还可以自己录制声音用来代替小游戏中背景音乐的特效音，听起来十分搞怪。



▲千里追火车，痴心男需要不断接住离别女丢下的各种物品。

勘误：上辑本栏目介绍的《新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版》游戏名称应该是《新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版》。

空中激斗 二战皇牌飞行员

Air Conflicts: Aces of World War II

PSP	Graffiti Entertainment	STG
	美版	编号：无

推荐给：飞行模拟射击游戏爱好者

本作是一款飞行模拟的射击游戏，游戏一开始玩家就需要选择二战时期的四个空军势力之一加入，它们分别是英军、德军、前苏联和美军。游戏共有13场战役，每场战役有包括巡逻、战略轰炸、空中支援等多种任务。这些战役的任务都是根据真实的历史事件而改编的，游戏的进行也会随着二战的时间而推进，因此有些任务一旦失败后就无法再次挑战。本作收录了历史上真实存在的如Spitfire、P-51、Gloster Meteor、DB3等都十多架著名战斗机。在战斗机的操作上，本作不同于一般模拟飞行游戏操作复杂的特点，而是尽力简化使得更加容易上手，因而飞机的控制比较灵活，手感还算不错。游戏的任务会有天气和季节的变化，因而即使同一个战场也会有完全不同的演绎效果。另外游戏还支持最多8人的联机战斗。



▲游戏的战场会随着天气和季节而发生变化。

一品短消息

NDS

2006年12月28日发售的《勇者斗恶龙 怪物统领者》一直是汉化界的老大难问题，最近该作的汉化测试版放出，游戏的系统为英文，剧情部分有些小BUG；去年7月31日发售的大富翁类桌面游戏《多卡邦之旅 友好地对抗吧》发布了美版（3662）；去年5月发售的游戏画风非常另类的主视点迷宫RPG《幻梦之塔与剑之规章》推出美版（3652）；根据漫画改编的RPG游戏《家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人》日版发售（3646）。

PSP

刚发售不久的《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》最近推出了游戏的完全汉化版，这下玩家可以尽情享受牧场的悠闲人生了，此版发布不久汉化组紧接着又推出了游戏的简繁修正补丁，修正了前一版的一些小问题；光荣推出了《真·三国无双 联合突袭》的官方繁体中文版，之前因为语言问题的玩家现在可以拿起PSP全力一战了；根据动画改编的《一骑当千 雄辩之拳》发布了汉化版，这款街机风格的清版动作游戏汉化素质颇高，在一些细节诸如字体的选用上都非常符合原版游戏；移植自PC的女性向文字AVG游戏《Sweet Pool》发布，游戏中貌似没有女性角色，所以男性玩家就不用去碰了；去年6月26日发售的主视点迷宫探索RPG《剑、魔法与学园物》廉价版发布，游戏修正了之前的一些小BUG，另外续作也将于6月发售。

结语

最近美剧《迷失》达到了一个不小的高潮，趁此机会把封印N久的X360拿出来玩玩《迷失》。虽说游戏在一些细节上完美地还原了原作的氛围，但是关键的游戏性问题依然没有解决。不过要承认，不少影视ACG作品要想改编成一款好游戏确实有很大难度。OK，上帝们我们下辑见！

DRAGON QUEST IX

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

文 雷伊 美编 澄香

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

期待度 S

NDS	Square Enix/Level-5	RPG	预定2009年7月21日	日版
	1～4人	容量未定	5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.65 P36/Vol.74 P36/Vol.100 P50/Vol.102 P20/Vol.103 P21/Vol.107 P30

《DQ IX》又有新情报公布了！这次我们为大家带来的是关于船和称号系统的相关情报。另外，在海上航行时遭遇的部分怪物我们也会在这里先行介绍给大家。离延期之后本作重新决定的发售日也只剩下大约两个月的时间了，届时这款游戏能如期来到我们身边吗？希望厂商不要再让玩家失望了。

获得自己的船，在大海原上冒险吧！

船是“《DQ》系列”中玩家非常熟悉的交通工具，通过船，玩家的行动范围能够得到极大的扩展。在本作中，玩家同样可以获得船，并且可在船内移动、开船前往世界各地进行冒险。对于玩家来说，船就像是一个浮游在海上的小岛一样，坐着船前往那些徒步无法到达的地方、发现新天地也是一种乐趣所在。

「お～い お若いの！
あんたの 旅の無事を 祈ってるよ！

▲老爷爷目送着大家坐船出航，这艘船是他送给大家的吗？



◀妖精桑蒂也对出海冒险非常感兴趣，在一望无际的大海上，等待大家的将是怎样的冒险呢？



◀玩家同样可以在船上移动并进行探索，如果调查船舵的话，就可以切换成航海画面吗？

在海上遭遇的怪物



样子看上去就是一只章鱼，不过在它巨大的头部表面有很多锋利的尖刺。射出这些尖刺、吐出墨汁迷惑人们的视线是它的主要攻击方式。

▲针刺章鱼头部的尖刺会像导弹一样进行发射，能给我方全员造成伤害。

▶吐出墨汁虽然看上去并不出奇，不过它能让我方的命中率下降，让我方在持久战中吃亏。

ニードルオクトCは
スミを ふきつけた！

用墨汁和刺进行攻击
针刺章鱼

充满威胁的麻痹攻击
深海龙王

在海中徘徊的大蛇般的怪物，能够使用麻痹攻击“灼烧吐息”。由于它长着巨大的牙齿，所以用牙齿撕咬敌人应该也是其攻击方式之一。

オーシャンナーガは
やけつくいきを はいた！

◀遭到“灼烧吐息”的话，玩家就会陷入麻痹而无法动弹。



はい
いいえ
船を おりますか？

▲从甲板上的楼梯下去就可以来到船舱内，船内的房间看上去很大而且很整洁。



▲有些小河中央的小岛是只有靠船才能前往的。

◀利用船可以前往各种不可思议的地方，比如图中的这个小岛就整日阴雨不断。

◀冰岛被浅滩围着无法直接前往，必须绕行。

用锋利的爪子攻击
地狱海兵

有着镰刀一样的锋利前爪的鲨鱼型怪物。除了能够转动尾鳍对敌人进行“扫堂腿”一般的攻击外，用锋利的爪子、以及满口利齿来对敌人造成伤害也是其主要攻击方式。

▲吃了它的“扫堂腿”后，玩家可能会摔倒导致暂时无法行动。

ヘルマリーンBは
足ばらいを かけた！

◀地狱海兵在甩动尾鳍时，发动的攻击有些类似于“扫堂腿”。

魔力暴走
漩涡之王

うずしおキングBの
ヒャドが ぼうそうした！

◀漩涡之王的冷气咒文暴走，如果吃了这招想必会扣除不少体力。

▼看到漩涡之王蓄力之后，下一回合玩家最好采取防御行动。

从漩涡中露出脸和手腕袭击敌人的怪物。如果它进行蓄力的话，下一回合的攻击威力就会提高。它还可以使用冷气系的咒文，如果魔力暴走的话也许能够发挥出惊人的威力。



▶它的吐息攻击和冷气咒文威力都非常高。



使用炎和冷气攻击
地狱潜伏者

能够利用巨大的蹼在海中自由游泳的怪物。它能够使用威力巨大、对复数敌人造成伤害的吐息和咒文攻击。如果我方的等级不高的话，与它的战斗很有可能会陷入僵局。

令各种特技成长，获得称号

本作中的各个职业都有着丰富的特技。利用升级时获得的技能点数，玩家就可以提高技能阶级、学会新的特技，不仅如此，玩家还能够获得各种称号。游戏中的称号十分丰富，对它们进行收集也是一种乐趣。

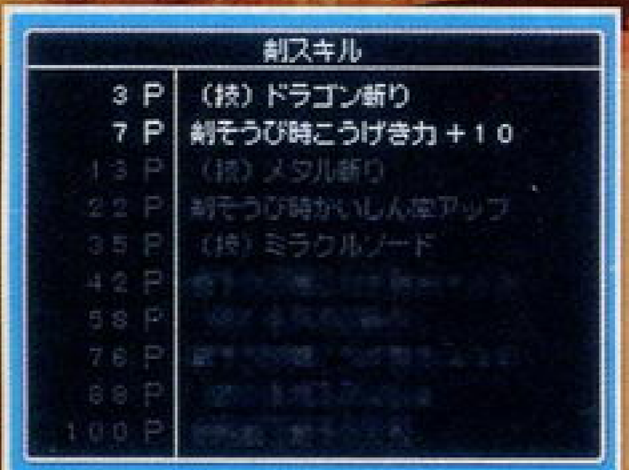
▶剑技“超重斩”能够给多名敌人造成巨大伤害。



战士　盗贼　魔法使　魔法战士　战斗大师

武斗家　旅艺人　僧侣　圣骑士　游侠

自由分配技能点数



与角色的能力值在升级时自动提升不同的是，技能点数可由玩家自己来随意分配，从而体现出自己培育角色的个性。就算是相同等级、相同职业的角色，根据点数分配的不同，学会的特技和得到的称号也会产生分歧。



3Pの スキルポイントを
かくとく！

パラメータ上昇			
さいだいHP	76	→	81
さいだいMP	11	→	12
ちから	54	→	56
みのまもり	53	→	57
すばやさ	10	→	11
きようさ	15	→	16
みりょく	12	→	13
こうげき魔力	0	→	0
かいふく魔力	0	→	0

▲技能点数可由玩家自由分配，可将它们分配给特定的特技，使技能阶级提升。

スキルふりわけ					
剣スキル	+	2	12	→	14
ヤリスキル		0	0		
短剣スキル		0	0		
盾スキル	+	6	12	→	18
ゆうかん		0	0		

けってい　のこり

ナイン　せんし Lv11	
HP	76／ 81
MP	11／ 12
こうげき力	95
しゅび力	111
すばやさ	31

▲升级时能力值的提升是自动的，在升级的同时可获得技能点数。



ナインは
メタル斬りを おぼえた！

◀给剑技分配点数后，学会了新的剑技"金属斩"，能够更有效地对金属系敌人造成伤害。

获得与技能阶级相对应的称号

小さな勇気

ゆうかんスキルが　ランク1に
なった者に　贈られる称号

◀▶技能阶级每提升一次，玩家就可以获得与之相对应的称号。阶级越高，称号肯定也越响亮吧！

ガードファイター

盾スキルが　ランク3に
なった者に　贈られる称号

在档案设定中用称号来进行炫耀

在多人游戏或者邂逅通信时，玩家自己的情报会向其他玩家公开。玩家的情报可以在“档案设定”中进行编辑，除了可以自由设定自我介绍外，玩家也可以从自己获得的称号中选择一个来进行设定。如果手头有获得条件非常苛刻的珍稀称号，那就不要犹豫将它Show出来吧，肯定会引来大量羡慕的目光的。

▲邂逅通信用的档案也能设定称号。

▶玩家可从已经得到的称号中选择一个，将其设定在自己的档案中。

确认战绩并倾听意见



玩家一路的冒险履历可以在“战历”画面中进行确认，游戏中有着众多收集要素，这些项目的达成度也都可以在战历中进行查看。一直陪伴着玩家的妖精桑蒂会给玩家提出一些相关的意见，参考其意见不断完成战历会令游戏变得非常充实。下面就将游戏中的一些收集项目介绍给大家。

桑蒂

▲查看战历的方法非常简单，打开菜单并选择“せんれき”选项即可。

▲对于玩家现在的战历，桑蒂会给予评价并给出相关的建议。

◀只要满足特定的条件，从桑蒂那里也可以获得称号，比如图中这个称号的条件是讨伐怪物名单的完成度达25%以上。

从桑蒂处也可以获得称号

讨伐怪物名单



在这里会记录打倒的怪物的相关情报。由于怪物的出现地点以及掉落的道具都会记录，所以如果想要更方便地收集道具就必须经常查看这里。还没有打倒过的怪物在名单上会用问号表示。

▲打倒过的怪物的相关情报会非常详细地进行记录。

打扮目录



◀入手的装备品的性能在这里都有记录，右上的星数代表其稀有程度。

▶在装备画面中，可以边确认装备后的外观效果边给角色更换装备。

这里记载的是目前得到的装备品的相关情报。除了装备品的性能和特征外，装备品的稀有程度也会在这里用星数表示，最高为5星。

收集道具名单





▶连道具的获得地点都有记载，想要重复获得这些道具的话，只要查看这个名单就一目了然了。

顾名思义，这里记录的是目前已经收集到的道具的相关情报。其中不仅包括了稀有程度，甚至还包括了其买入和卖出时的价格情况。

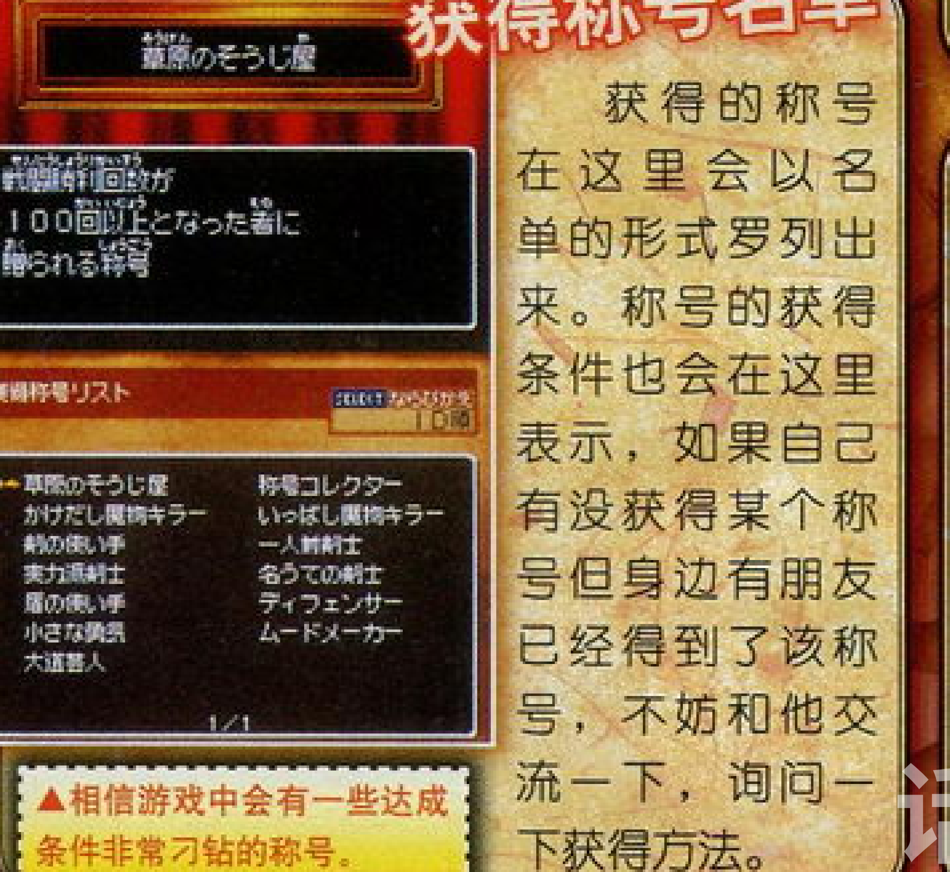
炼金配方书



◀很多珍贵的物品应该只有通过炼金才能获得吧。

在这里列出的是炼金道具的性能以及炼金的相关配方。只要使用这个炼金配方书，炼金便会自动进行，非常方便。当然，玩家也可以不依靠配方书自己去探索炼金方法，说不定会提前有什么新发现呢。

获得称号名单



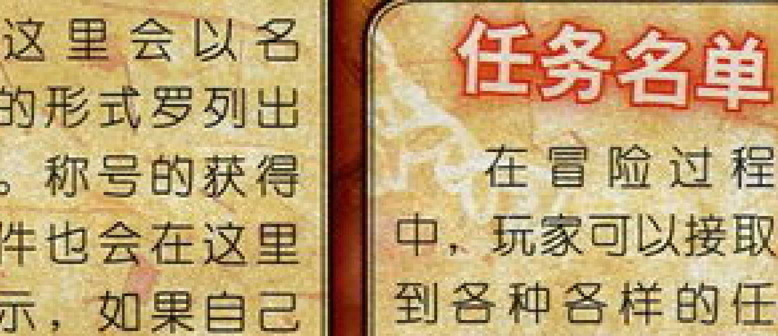
获得的称号在这里会以名单的形式罗列出来。称号的获得条件也会在这里表示，如果自己有没获得某个称号但身边有朋友已经得到了该称号，不妨和他交流一下，询问一下获得方法。

▲相信游戏中会有一些达成条件非常刁钻的称号。

任务名单



在冒险过程中，玩家可以接取到各种各样的任务。这些任务在“任务名单”中可以进行确认。



▶接下的任务和已经完成的任务都可以在名单中查看。

文 羽纹 美编 Juxi

期待度 A

イナズマイレブン2 脅威の侵略者

Level-5公司于近日宣布，NDS新作《雷电十一人2 威胁的侵略者》定于2009年10月1日发售。本作的故事背景接续前作，讲述了元堂守等人与来自宇宙异形学园的外星人足球队一较高下的故事。在下面的报道中将为大家带来异形球队的成员介绍以及作品新增要素方面的内容，下面就让我们一起来看看吧！

与异星人球队决出谁是最强十一人！

雷电十一人2 威胁的侵略者			
イナズマ イレブン2 脅威の侵略者			
NDS	Level-5	RPG	预定2009年10月1日	日版
	1～2人	容量未定	售价未定	对应周边未定

突然来袭的异形学园"埃伊利亚"

◀▼正在河边矿地上练习的元堂等人突然听到了巨大的轰鸣声，而轰鸣声竟然来自雷门中学！

えんどう
まいいや！
それじゃ行こうぜ！
河川敷でみんな待って

练习中出现突发事件

かぜまる
な なんだ？
何が起こった？

在初中足球最大的盛会"足球Frontier"中获得优胜的雷门中学足球队队员们，某日，他们如往常一样在河边练习踢球，这时，雷门中学方向突然传来一阵巨大的轰鸣声，元堂等人急忙赶上前去，而出现在他们眼前的是被破坏得一塌糊涂的校舍和匆忙赶来的火来校长，以及自称"星之使徒"的神秘团体"埃伊利亚学园"，该团体声称如果雷门中学足球队不能以足球战胜他们，地球上的居民就不会有明天可言。于是元堂等人与新的敌人——宇宙人之间的战斗上演了！

实力超强的"埃伊利亚学园"成员



这个来自宇宙的神秘团体，竟然向"足球Frontier"的优胜者雷门中学足球队发起了挑战，并展开了各种破坏行动，这些不速之客的目的究竟是什么呢？

似乎早有预谋的宇宙人

▶"埃伊利亚学园"一出场就不怀好意，雷门中学在他们的强力破坏下几乎变成废墟。

えんどう
だ 誰だっ おまえら！？

见到藏在地下室的理事长



◀通过各种途径，元堂等人了解到"埃伊利亚学园"的下一个目标似乎是伞美野中学。

要接受"埃伊利亚学园"的挑战吗？

りいもん
フットボールフロンティアの
出場チームは ほとんどが
すでに攻撃をうけているのだ…。

◀▲"埃伊利亚学园"离开后，元堂一行人见到了躲在地下室的理事长，在这里他们更看到了曾经的强敌木户川清修被"埃伊利亚学园"打得满地找牙的录像。

本作将以日本全国为冒险舞台，讲述雷门中学足球队与来自宇宙的神秘强敌展开的一场宏大战斗。相比前作，本作中的基本游戏系统并没有特别的变化，但游戏在冒险范围、角色人数以及必杀技等方面都作了进一步强化，下面就让我们来看看本作中这几个主要强化部分的具体情报。

结集最强队员的雷门中学足球队

●冒险范围扩大●

在前作中，故事主要是以雷门中学为中心展开的，而本作中主角们的活动范围大大增加，为了获得能够与宇宙团体"埃伊利亚学园"抗衡的强大实力，元堂等人可以利用雷门中学的专用交通工具"闪电商团车"（イナズマキャラバス），前往日本全国各地寻找能力优秀的新同伴，以组建一支最强队伍。

乘坐"闪电商团车"遍游日本各地

◀前方发出了闪亮的光线，不知道预示着什么？

●全国各地选手登场●

由于本作中的冒险范围扩大，来自全国各地的众多优秀选手也将逐一登场，也就是说，本作中可收为同伴的人数将比前作中的1000人更多！另外这些新增角色也都充满了独特的个性魅力，面向全国，搜罗最强选手来加强雷门中学足球队的实力吧！



将优秀的选手收为同伴！

●追加更多必杀技●

更加华丽的必杀技特效画面

▲更加华丽的必杀技和特效画面在等待着玩家。

▶元堂守和豪炎寺等几个主要角色的必杀技种类都进一步增多。

游戏中每个足球选手几乎都拥有属于自己的必杀技，这些必杀技通常能在比赛中起到重要作用。本作中的必杀技种类得到了进一步的强化，发动强力必杀技时，还能看到魄力的特效动画。

どき魔女ぷらす

心跳魔女+			
どき魔女ぷらす			
NDS SNK Playmore	AVG	预定2009年夏	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

文 胧月 美编 咕噜

期待度 C

用触控笔触摸女孩子们的身体——SNK Playmore的擦边球系列《心跳魔女神判》又要推出新作了。不过这次并非完全原创的《3》，而是采用了2代系统的1代强化版。追加了新剧情、新角色的本作能否让你眼睛一亮，就请看下面的正式情报吧。



赤井魔穗

以萌声"绝杀"玩家的魔女嫌疑人，是学园里的啦啦队成员。除了参与日常的声援活动外，她似乎还在寻找着某个人。

西村恶倪 主人公



不良中学生，被谜之人物威胁从善，开始在学园中寻找魔女。

南国岛屿上的新剧情

游戏的主线剧情经过了重新编写，讲述的是以纪亚罗作为主要角色的平行故事。重要剧情部分会收录角色语音，并且支线故事的数量也大幅增加。而在作为新舞台登场的南国岛屿上，玩家更可以与身着泳装的魔女嫌疑人亲密接触，展开脸红心跳的剧情。



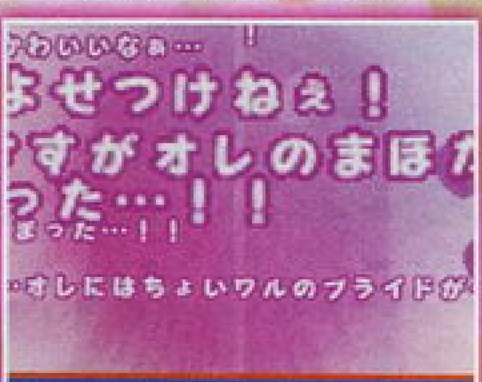
在沙滩上等你哦！

▲夏日，大海，泳装……与性感的魔女们在南国的乐园中一起创造回忆吧。

甜蜜沟通 冒险部分追加新模式！

本作是一款以学校为舞台展开的冒险类游戏，主人公西村恶倪要寻找出隐藏在普通学生中的魔女。第一步要做的是在冒险部分搜集各种情报和证据，继而对魔女嫌疑人进行盘问并进入战斗部分。战胜她们后就可以开始"逼供"了。在"魔女CHECK模式"下，触摸魔女身体的各部分，只要能够找到"魔女之印"即可顺利完成任务。

这次的强化版则在搜集情报的冒险部分中新增了"甜蜜沟通"模式，主人公可以一边调查一边更光明正大地与女生们发展感情了。既可以到女生的家中，也可以外出约会。虽然你能同时跟多个女生保持好关系，但要小心被骂成脚踩N只船的花心大萝卜。





◀上屏不规则的句子可能是主人公真正的内心想法。



夏南纪亚罗

本作追加的全新角色，对身为同性的魔穗表现出超越友情的兴趣，莫非她也是魔女嫌疑人之一吗？

图书管理员

学园图书室的女性管理员，隐瞒着自己的真正身分。虽然可以断定其并非魔女，但她到底是出于何种目的？

活用各种图标指令

甜蜜沟通模式时可对女生采取多种行动，如点击手的图标就可以触碰女生的肩或手等部位，点击眼睛的图标能凝视女生或观察周围，嘴巴的图标则能与女生交谈，那么接下来的蘑菇图标代表什么？官方尚未公布，请自行想象。

◀通过对话、约会、身体接触来增加彼此间的感情，当女生的心跳指数上升到顶点时，就会有意想不到的惊喜……

▲在与女生对话时，玩家可以用十字键选择上屏的词条，能否俘获芳心就看你是否老到了。



魔女CHECK时女生的反应倍增

在触摸魔女嫌疑人的身体时，女生们会做出一些相当擦边球的反射动作。本作中不仅增加了女生的服装和POSE数量，就连反应的激烈程度都有一定的增加，这……



让女生们脸红心跳的邪恶搜身。

魔法战斗增加超终结技

盘问嫌疑人就会进入战斗，主人公要与成为同伴的魔女一起迎敌。本作比1代又新增了战斗同伴，而即使是老面孔的角色也会增加新的攻击手段。



◀和魔女一起将敌人的体力扣到零吧。



▲BOSS似乎也能加入我方，而角色的新技能同样值得期待。

天国状态

这也是新增的系统，见习天使看上去一脸的天真无邪，实际性格却是个中年大叔。借助她的力量，不断揭露嫌疑人的秘密后……详细不明。



文 洋葱 美编 咕噜

出撃!アクロナイツ
Acroknights

出击！极顶骑士			
出击! アクロナイツ			
NDS	NBGI	ACT	发售日未定	日版
1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

本作是由NBGI推出的一款风格清新可爱的作品，玩家要与邪恶生物展开战斗，守护自己的星球。参与过《反叛的鲁鲁修R2 盘上的GEASS剧场》人物设计的今泉昭彦会负责本作的人设。



使用触控笔到达最高处吧！

游戏的冒险舞台是企图侵略地球的邪恶生物——巴布鲁斯所建造的高塔。玩家要做的就是操纵主人公，打倒所有碍事的敌人并到达塔的顶端。



丰富的冒险舞台在等着你！

在本作中有各种各样的塔等待着玩家去挑战，每个塔的地形以及机关都不同，以全塔制霸为目标努力吧！



◀通过更改设定，玩家还可以将NDS竖起来玩。



▶ 自称是银河警察中的精英，不过看上去不大可靠。

马克

STORY

某天，一块陨石突然从天而降，紧接着世界各地都出现了邪恶生物——巴布鲁斯。企图侵略地球的巴布鲁斯开始建造各种神秘之塔。为了保护地球，银河警察马克与巴布鲁斯展开了战斗，不过在追逐的途中马克受了重伤，此时，他遇到了两个孩子——登与美树。马克将一种秘密兵器交给了登与美树，希望他们能够代替自己去战斗……



▲下定决心要保卫地球的两名主人公。

各种丰富的动作

藏在双手装置里的一种特制"线"是主人公主要的武器之一，利用这些线主人公可以做出丰富的动作，想要顺利过关的话一定要好好利用。

攀岩

冒险时主人公可把线缠在高处岩石上，以此移动到更高处。





◀除了岩石外，能用线缠上的物体还有很多。

射击

在关卡中玩家有机会获得增强主人公能力的特殊道具，获得这种道具后主人公会进入一种特殊状态，并可以使用射击。

▶若遭到敌人的攻击便会立即变回正常状态。

弹力

先将两条线固定在物体上，接着像使用弹弓一样将主人公弹出去。这种技能还可以用来破坏一些障碍物。



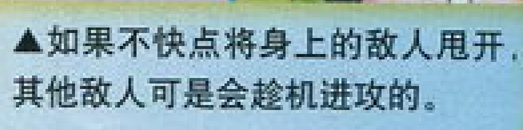
▶操作不正确的话，两条固定在物体上的线会断开。

摆脱敌人

游戏中部分敌人会缠到主人公身上，以此来封住主人公的行动。若不慎被敌人缠上，我们可以通过左右划动触控笔，将身上的敌人甩开。



▲如果不快点将身上的敌人甩开，其他敌人可是会趁机进攻的。



▶利用触控笔在神灯上左右划动，许多宝石会掉出来喔。

经典摇滚乐曲 让我们一起High翻天！

“《吉他英雄》系列”转战NDS平台后，销量一样非常可观，而EA/MTV Games不甘示弱，也将家用机上卖得火爆的《摇滚乐队》搬到了PSP掌机平台，游戏将于今年的6月面世，相信音质更好并可借助UMD收录大容量曲目的《摇滚乐队 不插电》的人气未必会差于其竞争对手。

期待度 A

摇滚乐队 不插电

Rock Band Unplugged

PSP	EA/MTV Games	MUG	预定2009年6月9日	美版
	1人	售价未定	无对应周边	

文 伊娃 美编 Juxi

游戏简介

游戏伊始玩家可以组建一支自己的个性乐队，各成员的姓名、形象以及负责的乐器都可由玩家自己编辑。本作的灵魂模式巡回演出模式（Tour）中，玩家将要带领自己的乐队进行全球巡回演奏会，历经多达24座城市，比如波士顿、都柏林、蒙特利尔等。游戏中将自带40首乐曲，其中有9首是PSP版独占乐曲，其他则基本都是“《摇滚乐队》系列”中的热门曲目，游戏还将同家用机版一样可以通过网络付费下载更多全新曲目。比较遗憾的是，本作只能单人游戏，不支持多人联机。

▼可自由设定乐手的发型、装束、乐器等，确定后只需花费一定金钱购买即可。



▼屏幕右上角显示的是该城市表演的达成条件。

▲乐队成员蓄势待发，开始不同寻常的巡回演奏表演吧！

▲已选曲目的各乐器的演奏难度等信息一目了然，而且游戏有四种难度可选择。

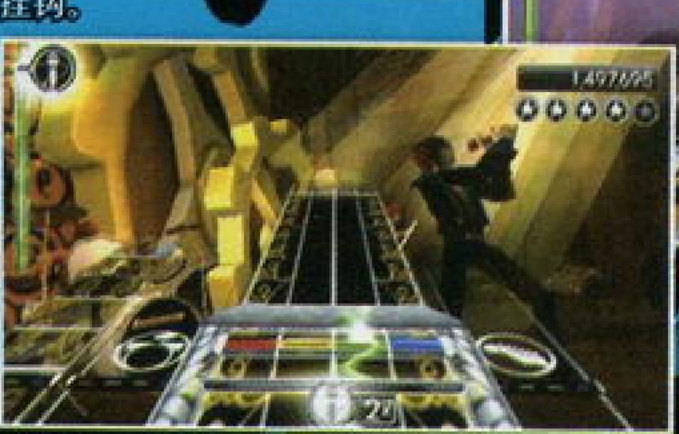


◀可随时查看乐队成员的详细资料。

游戏操作另类别致

PSP版不像家用机版那样可以利用模拟吉他、鼓等周边进行演奏，所以本作的演奏方式同“《DJMax》系列”一样，主要是通过四个键来完成演奏的：方向键的左键、上键以及△键和○键，分别对应屏幕上的红色、黄色、绿色和蓝色的音符，当音符从上方掉落到各颜色槽的瞬间，按下对应的键即可。特别的是，每首曲目并不是只有一套固定的按键套路，而是需要玩家同时控制贝斯、吉他、鼓和演唱四种音频的音符演奏，而且这四种音频的按键组合都是不一样的。在这四种演奏套路中交替演奏的创意非常好，不难看出，EA Games还是花了不少心思的。不过在音符较多的曲目中像这样交替演奏一定会很容易错失最初的那几个音符，这就明显增加了游戏的难度，挑战性极高。

▼获得的五角星的数量跟曲目的长度以及玩家的水平等因素直接挂钩。





▲▶带有相应颜色尾线的即为长按音符，音符正确输入后，尾线由直线变为波浪线。

四种音频转换详解

四种音频的音轨都会同时出现在屏幕上，位于最顶层的即是当前演奏的音频，而其他三个音频则被分别置于该音频的两侧，每个音轨上都绘制着相应的吉他、鼓、话筒等图案。每首曲目开始时，玩家将从音频之一开始演奏，比如吉他音频，正确输入音符一段时间后，就会出现一种体积较大点的音符，这种音符就是更换音频的提示音符，在正确输入后会额外奖励2000分，前提是玩家在该轮演奏中没有一次失误。之后吉他音频的音轨上会以空白（无音符）显示，且此时系统将会自动切换到其他音频的音轨上。在连续完成一组四种音频的交替演奏之后，如果演奏过程中全都Perfect而没有漏按一个音符，则系统将会奖励一颗五角星，显示于屏幕右上角分数的下面。所以在演奏过程中，玩家要时刻关注屏幕左侧的进度槽，四种音频的进度都会显示在槽上，当所有进度都置顶后，系统才会奖励一颗五角星。另外，如果漏按了的音符数量比较多，则该音频演奏即宣告失败，并会在背景音乐中消失，直到下一次演奏。

▶该绿色音符即为提示音符，输入后，该轮的吉他音频弹奏暂时结束。





◀▶五角星外围的黄色圆圈显示的是该轮四种音频弹奏的进度，获得后变为白色。



▲一首曲目完成后将根据各乐器的弹奏情况进行总评。

銃声とダイヤモンド
Diamond and The sound of a Gun shot

隐藏在枪声与钻石中的“真相”到底是什么？

文 雷伊 美编 咕噜

期待度 B

《枪声与钻石》是去年与《远程搜查 通往真相的23天》一起公布的原创AVG作品，后者已经于今年2月份推出并博得了玩家的好评，而前者在沉寂了一段时间后，也终于重新回到了玩家的视线。据最新的消息表示：本作的剧本将由麻野一哉（代表作：《恐怖惊魂夜》、《街》、《绝不饶恕你》）监修，这也意味着游戏在剧情方面将会有较高的水准，喜欢文字AVG的玩家就请留意我们下面的报道吧。

枪声与钻石			
銃声とダイヤモンド			
PSP	SCEJ	AVG	预定2009年6月18日	日版
	1人	4980日元	无对应周边

STORY

近未来，东京。

警视厅特殊搜查班（SIT）是一支专门负责解决人质监禁、绑架事件的团队，但面对急剧增长的犯罪现象，他们也开始渐渐招架不住。于是，警视厅果断地决定起用民间的专家作为搜查员，为此，警方专门成立了警视厅刑事搜查第一课交涉准备室ZERO课，简称“ZERO小队”。

自由谈判专家鬼冢阳一、原稽查黑社会专职刑警神崎广美、模拟画像专家中村启介，以及其他有着不同的年龄和经历的成员为了相同的目的，集结到了ZERO小队。等待他们的，将会是怎样的事件呢？



解明潜伏在事件背后的真相

在本作中，玩家在各个章节中要面对抢劫、绑架等多起恶性事件。而且随着剧情的推进，原本看似毫无关联的那些事件，都会与一把“手枪”联系在一起。

▲当把6个章节全部完成之后，玩家才会知道“枪声”与“钻石”的真正含义。



▲游戏中常常会有和交涉对象[illegible]的激烈场面，其中又穿插着类似电影和电视剧风格的特写画面，玩家可以体会到十足的紧张感。





中村启介

神崎广美

虽然如愿成为了一直以来所憧憬的搜查一课的刑警，但被分配到的却是组织犯罪对策部。她无法忍受每天面对着黑社会的生活，一直希望能够转职。但她新分配到的岗位，却是不被承认为正式部署的“ZERO课准备室”。她是个有点顽固的女人，虽然常常会和鬼冢发生冲突，却打从心底里佩服鬼冢的能力。

鬼冢阳一

本作的主人公，20多岁时曾在警视厅搜查一课作为谈判专家非常活跃，之后留学美国纽约，学习本地的交涉技巧。他亲历了犯罪都市的残酷现实，回国后辞去了官职。在作为自由谈判专家活动后，加入了ZERO小队。他在交涉时的随机应变能力获得了一致好评，但有时他也会出一些连同伴都能欺瞒的奇招妙计，因此也常常被人评价为“怪人”。

中村启介

与FBI有着密切联系的美国智囊团勤务，专长是犯人模拟画像。他并不拘泥于预测犯人画像的传统手段，而是使用涉及范围极广的资料来进行搜查。他的性格冷静沉着，头脑也异常聪明，能够利用自己的网络，瞬间筛选出犯罪者的资料。





交涉手段将改变一切

在和以犯人为首的交涉对象进行谈判时，主人公和交涉对象会分别位于画面的左右两侧。当谈判对我方有利时，画面中央的分割线就会向交涉对象一侧压迫，反之，如果谈判不利，则分割线会向主人公一侧移动。



交涉对象优势 ← 分割线位置 → 主人公优势

时机是谈判的根本

谈判过程是以真实时间来进行的，选择的选项以及选择的时机都会影响到谈判的结果。面对交涉对象提出的质问，玩家并不一定要全部回答，有时故意保持沉默反而会使交涉过程变得对我方更加有利。



ZERO小队的指挥官，当初正是他把鬼冢挖掘到ZERO小队来的。尽管性格看上去非常温厚老实，但实际上他出身于恐怖分子对策部队“SAT”。阶级是警视（日本的警察职位，阶级位于警部之上）。

片桐勇作



高梨春

由于片桐的强烈要求，从原先预定分配的“SIT部门”紧急转到了ZERO小队。她能够活用自己取得过的各种证书，作为ZERO小队的联络员发挥着相当重要的作用。



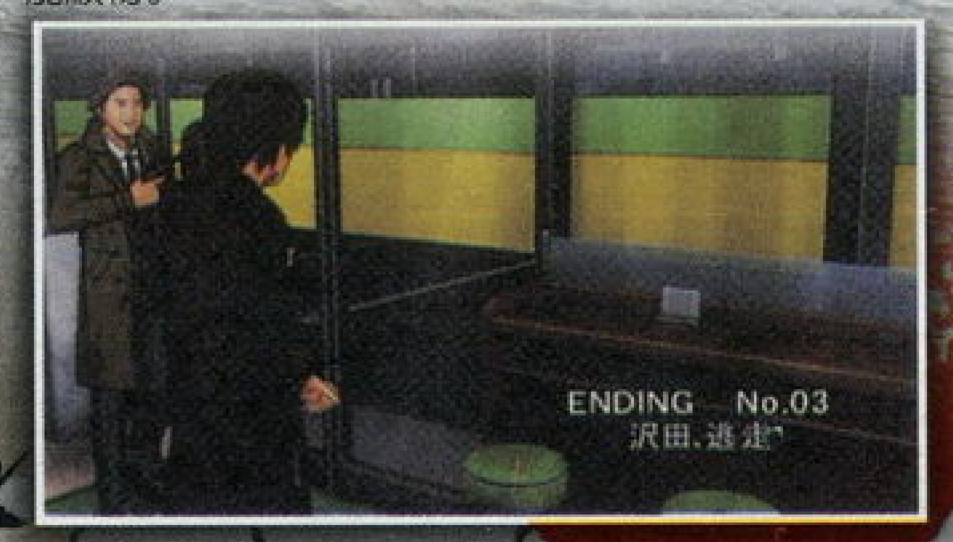
控制犯人的感情

画面右下方的感情槽会根据对话的内容而发生变化。当该槽蓄满的话就代表着谈判失败，因此在谈判的时候要特别注意控制对手的情绪，不能让他们过于兴奋。



如果交涉失败的话……

如果谈判失败就会迎来Bad Ending。不过就算Game Over，玩家也可以从该场谈判的最初开始重新挑战，利用之前失败的经验来使交涉变得更加顺畅。



根据交涉内容而变化的评价

如果谈判过程顺利，那就会迎来交涉结果画面。根据玩家在交涉过程中的表现，系统会给出交涉的评价。如果得到最高的A级评价，那么说不定还能得到什么额外的奖励哦。

交渉結果

成果：　沢田を投降させた

内容：　沢田は拳銃を落とし
犯行を覚えていないと訴えた

評価：　B

同伴对谈判的支持

为了抓住事件的真相，使谈判成功，中村启介会帮助玩家模拟犯人的状况。对于他说明的事件概要选择最为合适的答案并进行咨询，就能够得到对谈判成功有利的线索。

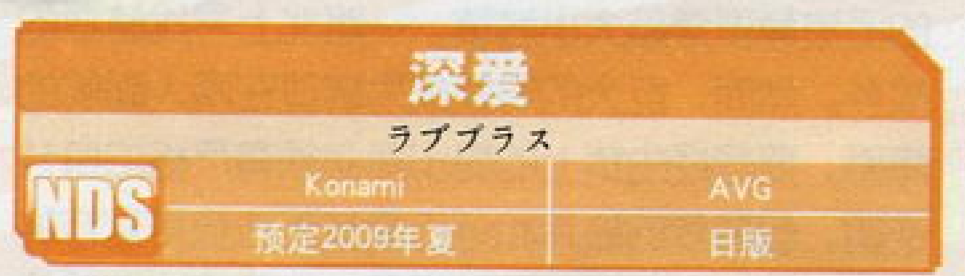


▲在谈判前能够得到多少关于交涉对象的资料，对谈判过程起着非常关键的作用。



24小时随时能够与“她”见面

ラブプラス LOVEPLUS



NDS	深爱	
	ラブプラス	
	Konami	AVG
	预定2009年夏	日版



不管早晨还是深夜，只要打开NDS就能看到她——本作是Konami公司开发制作的全新类型的恋爱游戏，游戏中不光为玩家准备了传统的多名女主角，最值得留意的是游戏中的时间与现实挂钩。随着时间、季节的变化，见面时的环境也会随之改变。一年的365天你都可以与“她”共步出行，临场感大大增加。

游戏的舞台是被美丽的海与山所包围的新兴都市“永久市”，玩家要扮演十羽野高中的一名转校生，从此与3名女子结下不解之缘。无论是高中的学校生活还是业余时间的打工，你与女生间渐渐熟识，成为她们的重要“朋友”。然而终有一天，你还是觉察到了她们对你的特别感情。

与传统恋爱游戏不同，本作中的女生们会对主人公展开积极的倒追。为了让自己得到喜爱，她们会迎合你的喜好不断努力，并在命运的那一天怀着决心和勇气对你告白，将自己的爱意尽数传达。不过，“告白”并非是游戏的结束，恰恰相反，这只是序章的开始。

由于游戏跟实际时间挂钩，玩家在不同时间启动NDS可见到她们的各种姿态。比如起床、学校内、睡梦中等等，一年中的生日、圣诞等特殊日子里，她们也会给玩家带来惊喜。然而，如果你很长时间都没有跟她们见面，说不定对方也会闹别扭。

（文：胧月）



▲看上去一张娃娃脸的姊姊崎其实是很受周围依赖的大姐姐，她的声优是出演过很多温柔型御姐的皆口裕子。



▲角色的发型并非一成不变，高岭爱花的单双马尾造型你更偏好哪个呢？



▲由于3D化的关系，所有角色都与原画有所出入，普遍看上去偏幼。

偶想和汝一起去旅行，不可以吗？

狼と香辛料
海を渡る風

狼与香辛料 渡海之风

狼と香辛料　海を渡る风

NDS	Ascii Media Works	SLG
	预定2009年夏	日版

Ascii Media Works已将旗下书籍改编为数十款游戏作品，分布各平台。于去年夏天出品的《狼与香辛料　我与赫萝的一年》将有续作推出，发售时间依旧为夏季，倒也正好应景了前作的副标题。

本作依然改编自支仓冻砂的同名轻小说，游戏类型为包含了恋爱要素的经商类SLG。玩家要扮演原作中的主人公罗伦斯，与化作美丽少女的贤狼赫萝穿越大小城镇，一路北上寻找赫萝的故乡。然而，巨大的海峡成为横亘在两人面前的障碍。要想经由镇上的船出海必须有严格的身分证明，但赫萝的狼耳和尾巴使其无法获得官方的渡海手续。二人只得另辟蹊径，在海峡边徘徊的他们无意中遇到少女露佳和受伤的老人，并从他们身上看到了渡海的希望。为此，他们踏上了寻找疗伤药物的各地之旅。

在旅途中，罗伦斯一边经营商品买卖，一边与赫萝发生各种恋爱剧情，恋爱剧情部分为全语音。本作新增名为“诺拉”的女性同伴，这是否意味着罗伦斯多了一个选择对象呢？

（文：胧月）



▲在某处的城镇邂逅到放羊女孩诺拉，她也会跟着罗伦斯一道旅行。



▲经商部分乐趣不减，比起纯文字类的AVG，这也是能令玩家更为投入的兴奋点。

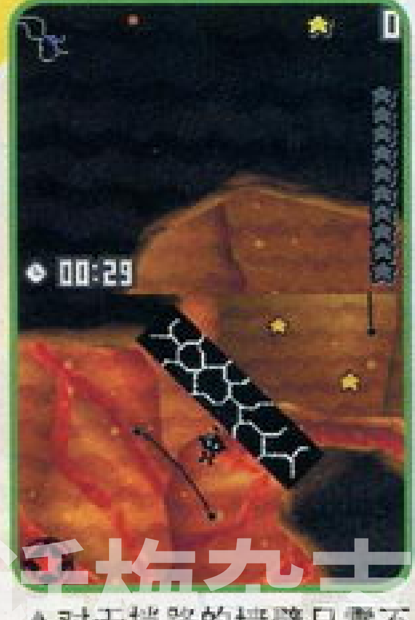
帮助外星小怪物登上宇宙飞船

绳上冒险

WireWay

NDS	Konami	ACT
	预定2009年秋季	美版

本作是Konami即将推出的一款与众不同的解谜类动作游戏，游戏画面清新亮丽。游戏中玩家要帮助可爱的外星小怪物不断攀岩，直到抵达高空中的宇宙飞船。各关卡的环境各不相同，有岩浆滚滚的火山口也有生气盎然的森林。游戏具体的操作方法就是借助屏幕上一道道的黑线向目标发射怪物，这些黑线是可以拉伸的，类似于弹弓，使用触控笔将黑线上的小怪物向目标反方向拉伸，拉伸的力度要根据距离的远近而估计，放开后便可将小怪物发射出去。途中会有很多敌军障碍物，弹跳过程中要注意不能碰到它们。主角前进的方向并不只是单一地向上，有时会是水平方向的移动，甚至还有向下的，在上屏的左侧有一个迷你地图，玩家可根据地图来确定行进方向。弹跳过程中如果没能准确到达下一条黑线，那么小怪物就会坠落，如果直接掉落到有敌军巡逻的地面上，应立刻使用触控笔点击小怪物，这样它便会重新跳回黑线上继续冒险。　（文：伊娃）



▲对于挡路的墙壁只需不断撞击即可。



▲途中的五角星都是需要收集的，用于升级主角能力。

比比谁的农活干得巧

牧场物语 疯狂耕作

Harvest Moon：Frantic Farming

NDS	Natsume	PUZ
	预定2009年6月	美版



本作是“《牧场物语》系列”益智类作品《牧场物语方块》的续作，是一款解谜游戏。本作的剧情讲述的是，阳光岛发生了一件不可思议的事情，农作物都在疯狂生长着，如果不采取一定的措施，一度安宁的阳光岛就会被成堆的蔬菜所淹没。而玩家所要做的就是去控制住这些农作物的生长节奏。游戏共有12名不同角色供玩家选择，而游戏模式也多种多样，分为故事模式、特殊任务测试模式、高分达成模式以及自由模式。游戏中，玩家首先要在由方块组成的田地中播种，然后便要选择肥料和水来灌溉，农作物长成之后要以最快的速度将其收割，如果连续种植成功系统则会奖励一定的分数。当然游戏并不至于如此简单，在种植的过程中，玩家同对手是可以进行互相干扰的，通过奶牛、绵羊等动物来限制对方行动或保护自己的农作物不受侵犯等。游戏还支持最多四人联机对战，玩家可与朋友们在种植技巧上一决高下。

（文：伊娃）



▲上屏的最上方显示的是该关卡的任务目标，最先集齐则为赢家。



▲土壤的颜色同各角色的背景颜色相同，长在红色土壤上的则为我方农作物。

超硬派迷宫RPG续作降临PSP

冬宫II 双生女神与命运的大地

エルミナージュII～双生の女神と运命の大地～

PSP	Star Fish	RPG
	预定2009年夏	日版

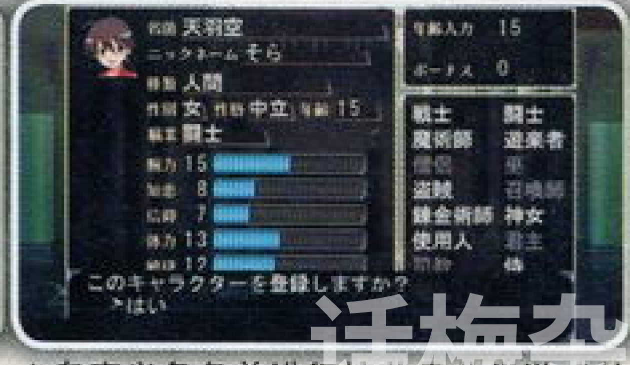
《冬宫 暗之巫女与众神的指轮》曾经在PS2和NDS平台受到过不少核心玩家的好评，现在，这款迷宫RPG的续作即将登场，而平台则变为了PSP。作为续作，游戏导入了全新的冒险舞台以及系统等新要素，自创角色编成队伍在3D迷宫中进行探索这一系列主旨依然没有改变。

本作中玩家可以从12个种族、16个职业中进行选择来打造属于自己的角色。在本作中，包括忍者在内的部分职业的平衡性得到了调整，并且所有种族一开始就全部可选。头像上传系统是PSP版的新机能，玩家可以将头像拷贝到记忆棒的“/PICTURE”文件夹里，这样启动游戏，游戏就会识别玩家自己上传的头像。作为一款《巫术》类作品，本作在迷宫中的冒险同样是以主观视角来呈现的，战斗部分则是传统的指令选择式。据悉，本作还将对应记忆棒预安装系统，游戏的进行过程将会变得更加顺畅。

（文：雷伊）



▲战斗以主观视点展开，怪物的刻画依然十分仔细。



▲自定义角色并进行培养是此类游戏的魅力所在。



▲本作还支持玩家上传自定义头像。

高自由度机体改装动作游戏登陆PSP平台!

装甲核心3 携带版	
アーマード・コア3 ポータブル	
From Software	ACT
预定2009年7月30日	日版

PSP

日前，From Software宣布旗下的人气机器人动作游戏“《装甲核心》系列”将登陆PSP平台，新作名为《装甲核心3 携带版》，是以2002年4月发售的同名PS2游戏为蓝本进行移植的作品。游戏除了会保留原有版本的所有内容外，还会追加众多的新要素，目前本作定于2009年7月30日发售。PSP版中将会追加以前系列中最受欢迎的机体部件作为新增要素之一，画面自然也会调整为适合PSP屏幕的16：9显示模式，而且游戏还会针对PSP版追加任务下载功能。除此之外，利用PSP的无线网络功能，玩家可以多人进行对战。游戏中的对战规则也很丰富，从1 vs 1到多人大混战都可由玩家选择。此外，游戏也将对应PS3的“AdHoc Party for PSP”功能，所以玩家也能通过PS3和各地的玩家过招。

（文：羽纹）


▲宽屏画面显示让玩家的视野更为广阔。



▲可以自由搭配机器人的武装，本作共收录有200种以上的组装零件。


▲成功完成任务后可以获得报酬，并且能购买新的零件。

用新机体创造新的格斗风格!

新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版	
新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	
Broccoli	FTG
预定2009年7月30日	日版

PSP

以人气动画《新世纪福音战士》改编的PS2平台格斗游戏《新世纪福音战士 战斗交响曲》将强化移植PSP，除了保留原作的所有要素外，本作另行为零号机和初号机新增了于剧场版《序》中登场的新颜色，同时，第二使徒莉莉丝也正式加入战斗，参战角色多达24名。利用PSP的通信机能，最多可实现4人联机对战。

故事模式的每一关都分为“剧情”和“战斗”两个部分，流程总共由6关组成。玩家首先要选择自己的机体，努力去达成每一关设定好的胜利条件。剧情部分为全程语音，所有角色均由动画原版声优出演。

除了新增的联机对战，游戏还给玩家预备了单人专用的任务模式，玩家不仅可以扮演真嗣，也还可以选择使徒去打倒初号机，任务种类繁多。战斗结束后，系统会根据战斗时间、开发费支援、EVA修理费、周边地区损失费等项目给予作战达成度的评分。

（文：胧月）



▲剧场版的新色初号机和零号机，注意屏幕中间的游戏时间，战斗看来相当持久。



▲莉莉丝的超必杀技为召唤出巨大绫波丽，无论演出效果还是威力都相当不错。

专题企划 FEATURES

海上霸王

——漫谈游戏与海盗

文 Kitor 编 盲先知 美编 紫枫

对于绝大多数人而言，“海盗”是一个比较陌生的词汇。因为人类毕竟是深居陆地之上的，茫茫的海洋本身就显得神秘莫测。理所当然地，我们也就对这些把大海当做战场的人们一无所知，惟一获知他们故事的来源便是来自各类艺术作品中的描述。

在早些时候的艺术作品中，海盗大都是以负面形象出现，他们烧杀抢掠，肆意妄为，是不折不扣的海上掠夺者，通常的形象也非常不堪，尤其是海盗头头们，通常都具有独眼、木腿、鹿皮靴等特征，此外还要配上一顶达达尼昂式的帽子或是鹦鹉什么的，虽然这是几百年来人们结合海盗的特点又经过无数次的艺术加工后得到的结果，有着各种夸张和扭曲之嫌，但也多少反映出人们对他们的憎恶。



▲这个卡通形象可以说是一个最为标准的艺术作品中的海盗形象，独眼、木腿、铁钩、鹦鹉……缺一不可。

世事无绝对，海盗当然也并非就全都是彻头彻尾的凶恶之徒，他们也有属于自己的“光辉”历史，同样有着自己的追求和理想。“海盗”这个甚至不能称之为职业的“职业”能够存活至今，肯定也是有其内在原因的。再加上近年来前有日本少年漫画《海贼王》推波助澜，后有迪士尼大片《加勒比海盗》摇旗呐喊，海盗文化已经开始为人们所接受和喜爱，这些作品中的海盗有血有肉，为我们展示出另一个层面的海盗形象。

所以今天，我就想来和大家说说“海盗”，当然了，海盗的历史相当漫长复杂，想要完完全全为大家剖析清楚估计一整本书也不够用，所以我们就尽量以和游戏相关的视角，浅显易懂地来聊一下他们。

何谓海盗

顾名思义，“海盗”指的就是那些专门在海上或沿岸抢劫其他船只的犯罪者，是一门相当古老的犯罪行业。算起来，海盗的历史可谓源远流长，应该说打从有了海船那天起，海盗这个行当便随之应运而生。特别是航海发达的16世纪之后，只要是商业发达的沿海地带，便少不了海盗的身影，而且和其他犯罪行业最大不同之处在于，海盗很少有单独的犯罪行为，往往都是以团体的形式进行打劫活动。

历史上，世界各地都有过海盗的行迹，也因此有许多古老的专有名词称某一时期某一地区的海盗，如中文的“倭寇”指的就是明朝前后侵犯中国沿海的日本海盗，英文的“Buccaneer”指的则是17世纪与18世纪在西印度群岛掠夺西班牙船只的海盗。



▲海盗旗又称骷髅旗。常见的就是一个骷髅加上两根交叉骨头的标志。

海盗简史

记载在一块黏土碑文上的历史文字可以证明最早的海盗出现在公元前1350年，当时希腊的商人在港口进行交易时，便时常会被乘船而来的海盗们所袭击，这些海盗可以看作是海盗的祖师爷了。

到了古罗马时期，东地中海的海盗活动更为猖獗。到了公元前1世纪，海盗不但袭击运输粮食的货船，甚至连罗马行省总督的船也敢抢劫。于是，被激怒的罗马帝国于公元前67年决定派军队全面肃清海盗。于是，在出动战船5000艘、士兵12万的情况下，地中海的海盗老巢被彻底摧毁。不过，对于罗马元老院的某些人来说，他们并不愿意看到海盗被镇压，因为海盗可以为他们提供成千上万的奴隶，还可以破坏正常的谷物交易以便他们哄抬价格，所以海盗始终没有完全被消灭。但无论如何，在古罗马及其之前的时代，海盗这种行为被成功地限制在地中海之内，直到进入中世纪后，情况开始有所转变，北欧地区也开始有海盗盛行。


▲这是一幅关于海盗的绘画，看着倒在血泊中的同胞，人们难掩自己的恐惧之情，和旁边海盗的颐指气使形成了鲜明的对比。

中世纪是海盗发展期，也是北欧的“维京人”成名期。在当时的历史文献资料中，记载着维京人的疯狂行为：“在那里，他们惨无人道地劫掠蹂躏一切东西，并且挖开祭坛将教堂里的所有宝物洗劫一空。” 到了公元800年到1100年年间，北欧已经完完全全成为了海盗们的大本营，这一时期的“维京人”甚至成为了重要的社会角色，丹麦人、挪威人和瑞典人的祖先正是这些北欧海盗的构成者，这也是为什么直到今天我们还能在足球比赛中听到人们把北欧球队戏称做“北欧海盗”的原因。维京人的足迹踏遍大半个地球，据说，当考古学家掘开瑞典的一个海盗墓时，曾经发现了西班牙、



■从冷兵器到枪支再到火药筒，海盗的武器无所不包。

埃及、叙利亚、巴格达乃至中亚塔什干城的银币，陪葬坟墓主人的则更是有各式各样的武器，例如斧子、长矛、短剑、小刀等等。同一时期，在亚洲东南部沿海、阿拉伯海和波斯湾地区也开始出现海盗的踪迹，而且随着13世纪中央集权的衰落，中国沿海也开始出现海盗，他们经常驾驶着载有300余人的船只，疯狂洗劫沿岸的村庄。

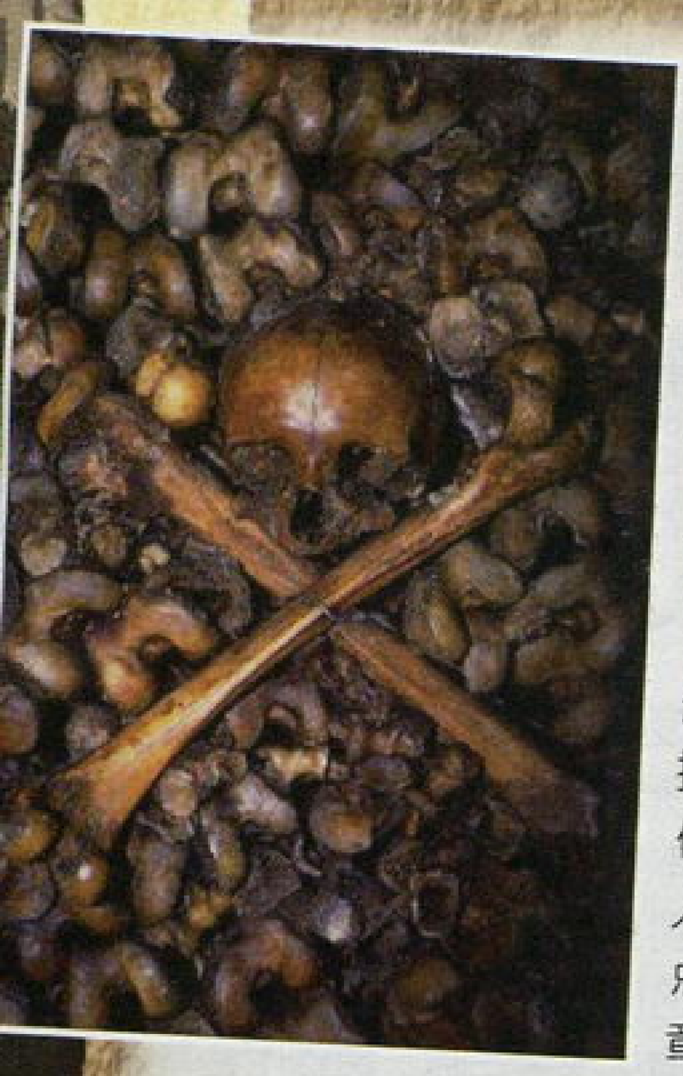
16世纪，海盗们的名声更加远扬，他们所控制的船只个头越来越大、数量越来越多。而“大航海时代”的来临，更使得世界各地航行的船只数量与日俱增，满载着各种各样黄金、白银以及其他贵重货物的船只成为了海盗们的猎物，各国利益竞争和对殖民地的野心也让不少普通船只上的船员开始有转行成为海盗的念头。当时，英国的私掠船可以随意攻击和抢夺西班牙的货船并且不会受到任何制裁，私掠船是一种近乎于合法的海盗行为，这些船只甚至拥有私掠许可证，这听起来有点难以置信但确曾存在。举例来说，假如一个荷兰商人的货物在德国被抢，而他无法通过合法手段获得对于他损失的补偿的时候，就可以得到来自荷兰政府授权的私掠许可证，在许可证的帮助下，他可以通过抢夺德国商船来弥补自己遭受的损失。这种情况在短时间内愈演愈烈，以致于后来各国政府都使用这种许可证作为国家工具来加强海军实力。这种令人发指的行为直到1856年才被彻底废除，这样看来，此后海盗迅猛的成长并进入所谓的“黄金时代”，并不能仅仅归咎于海盗本身，当时欧洲各国政府利益至上的政策也起到了火上浇油的作用，他们同样负有不可推卸的责任。

▲海盗们在陆地上为了争夺财宝也会刀枪相向。

1691到1723的三十余年间，被称作是海盗的“黄金时代”。这一时期出现了大批此后扬名世界的著名海盗，像是“黑胡子”爱德华·蒂奇、基德船长、“黑色准男爵”巴沙洛缪·罗伯茨等都诞生于此间。以罗伯茨为例，这位1682年出生于威尔士的海盗成名相对较晚，当“黑胡子”已经在美洲沿岸威名远扬的时候，他还只是一艘商船上名不见经传的大副而已。但在当了近20年的普通船员后，他终于悟出一个道理：“反正偷一块钱也要上绞刑架，何不去抢夺更巨大的财富呢？”他因此加入海盗行列，在一次和葡萄牙人的战斗中，他所在的海盗船船长丧生，于是罗伯茨被推举为新船长。成为船长后，他迅速展现出自己的霸王风范，首先是1719年9月，他指挥的“皇家流浪汉”号抢劫了由42条葡萄牙商船组成的船队，接下来在1720年6月，“皇家流浪汉”号高高悬挂着海盗旗，旁若无人地闯进特雷巴西港，将停泊在这里的150条船只洗劫一空，并从中挑了一条最好的船只作为新旗舰，4个月后，罗伯茨率领他的海盗团在多米尼加一带劫持了15条英法船只，还击沉了一艘有42门大炮的荷兰军舰，成为了名副其实令人闻风丧胆的海盗船长。但好景不长，1722年2月10日，在非洲的洛佩斯角，他们遭遇



▲“黑色准男爵”巴沙洛缪·罗伯茨。



了英国皇家海军的巡洋舰，战斗中，一块弹片炸开了罗伯茨的喉咙，他当场毙命。

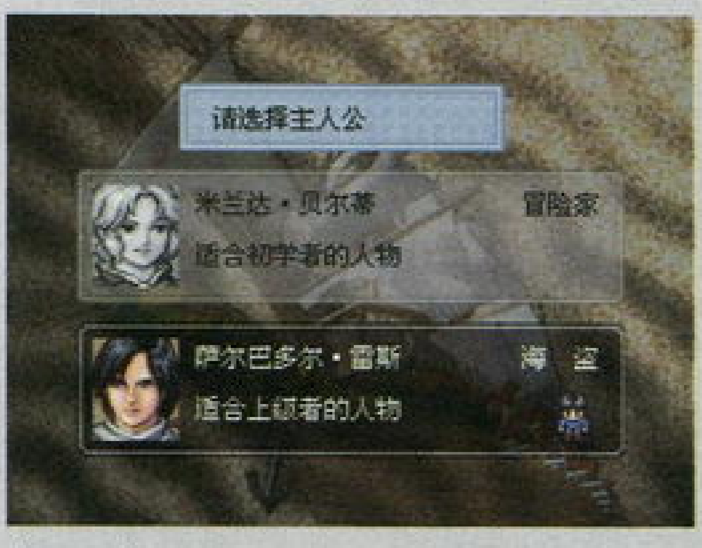
罗伯茨的海盗生涯中，总共抢劫过四百多艘船只，虽然是以抢劫为生，但是他却有着厚重的人格内涵，这一点从他非常注重章程上就可以看出。在他著名的船规里有这样十条章程：一、对日常的事务，船上每个人都有平等的表决权。二、偷取同伴财物的人要被遗弃在荒岛上。 三、严禁在船上赌博。四、晚上8点准时熄灯。五、对武器要爱惜，每个人都要时常擦洗自己的枪和刀。六、不许携带儿童上船，勾引妇女者处死。七、临阵逃脱者处死。八、严禁私斗，一定要决斗的话需要有有公证人在场，如果是通过非公开的方式杀害同伴，那么凶手要和死者绑在一起扔到海里。九、在战斗中致残的人可以继续留在船上，并从“公共储蓄”里领800块西班牙银币。十、战利品的分配方案，船长和舵手双份，炮手、厨师、医生、水手长可分得一又二分之一份，其他有职人员分一又四分之一份，普通船员每人得一份。此后，他的这些规定中的很大一部分都为后来的海盗所认可并借鉴。

经历了“黄金时期”之后，海盗们的好日子到了头，随着工业化的发展，他们的声势逐渐开始衰落，比起世界各国政府所拥有的兵力来说，海盗的实力真的是小巫见大巫。尤其是从蒸汽机的使用以及各国海军实力壮大后的18世纪末开始，直到19世纪初的相当长时间里，海盗几乎销声匿迹，人们惟有从各类艺术作品中获知海盗的故事了。不过销声匿迹并不代表完全灭绝，1981年夏天，在距古巴首都哈瓦那仅70海里的海面上，几艘标记不明的摩托艇追踪并用机枪射击一艘西班牙干货船。正驶向古巴的这艘西班牙船上装有粮食、布匹和儿童玩具。但是在这些摩托艇的追击下，船只起火，船员们只得弃船跳海，这些摩托艇上的人搜索到落水者后，将他们一一射杀，现代海盗就此登场……

看过“海盗简史”之后，不知道大家对海盗的历史是否有了一个比较深入的了解呢？其实海盗一直以来都是伴随着航海业不断发展的，毕竟要在海上生活、战斗，良好的船只以及可靠的航海术是必不可少的，普通的航海者如此，海盗亦然。所以要想从游戏中了解海盗，有一个游戏系列可以说是不二之选，这就是Koei的“《大航海时代》系列”。所谓的“大航海时代”又称作“地理大发现”，是指欧洲一些国家的航海家和探险家在15世纪到17世纪为了另辟直达东方的新航路，在远洋探索中，欧洲人发现了许多当时在欧洲不为人知的国家与地区，与此同时，欧洲涌现出了许多著名的航海家。

虽然游戏的背景是描述以欧洲为主体的历史，但实际上在欧美地区这个系列的知名度不算太高。但是在国内，该系列却有着相当高的知名度。《大航海时代》至今推出过从初代到四代及《外传》共5部单机版游戏，此外还有网络版《大航海时代Online》。在游戏中，玩家扮演一位船长，率领一支远航舰队进行贸易、私掠、赏金追捕、探险或者干脆在海上抢劫，正因为如此，游戏中的船只种类非常之多，有冒险船、货运船，私掠船以及海盗船等，在PS的《大航海时代外传》中，玩家在一开始就可以扮演海盗船船长萨尔巴多尔·雷斯，有兴趣的玩家不妨找来试试，本作不但有汉化版而且PSP可以完美模拟。





海盗关键词

相关游戏：《失落的维京人》

维京人

维京人曾经一度就是海盗的代名词，这些传说中戴着有角的头盔、浑身肮脏、头发蓬乱、留着大胡子的大块头家伙，就是令人闻风丧胆的北欧海盗。距今1000多年前，“维京人”出现在了斯堪德纳维亚半岛上，他们经常袭击村庄、发动暴乱，居住在今天的瑞典、丹麦、挪威等几个国家的范围内。为什么要称他们为“维京人”呢？道理很简单，因为他们总是打着“Viking（维京人）”的旗号四处作案，也就是说“维京人”其实是他们的自称。在英语中，“Viking”这个词是从18世纪的传奇故事中引入的，有一种说法认为可能是来源于古代北欧人的语言，在那种语言当中“vik”的意思是“海湾”，“ing”意思是“从……来”，放在一起说的话，“维京”就是“在海湾中从事某种活动”的意思，“vikingr”就是“在海湾中从事这种活动的人”了；另一种说法认为“Viking”是来源于古英语“wic”，意思是“进行贸易的城市”，因为后来部分维京人定居在不列颠岛，并和当地人进行贸易，而英语中的“wicing”这个词出现在6世纪，意思就是海盗。到了20世纪，“维京人”已经不单单指海盗了，它开始泛指所有生活在斯堪德纳维亚半岛上的人们，所以“维京人”这一称呼虽然是扬名于做海盗的祖先，但是久而久之却成了对人种的指代词。此外，一并出现的还有许多新词，像是“维京时代”就是其中之一。



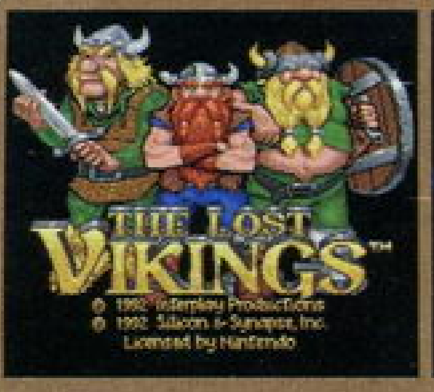
▲典型的维京人形象。

所谓的“维京时代”，是指从北方日耳曼人公元790年开始扩张算起，直到公元1066年丹麦人的后裔征服英格兰为止这段时间，这也是欧洲远古时代和中世纪之间的过渡期。由于维京人擅长航海，因而他们在雪德兰群岛、法罗群岛、冰岛、格陵兰岛都设立了自己的殖民地，他们不仅是海盗，也同时进行各种正规贸易，随着势力的增长，他们成了强大的侵略者，被他们侵略后沦为殖民地的地区遍布世界。总而言之，他们是群令人恐惧的家伙，不但会在海湾肆意袭击民居或者渔船，而且无论对方的是什么身分都一概赶尽杀绝，除了抢夺粮食、财宝之外，他们还会放火焚烧房屋建筑，这一时期的欧洲人就是在维京人的统治下暗无天日地生活着，可以说“维京时期”对于绝大多数欧洲民族来说都是一个不幸的时代。但话说回来，即便是这样的胡作非为，对于维京人自身而言，却是习以为常的，当男性维京人出海掠夺时，女人和孩子们会送行，而当这些“战士”满载而归时，又会获得感激，这也就可以解释为什么Viking要被翻译成“维京人”而非“维京海盗”了，因为每一个维京人都是海上掠夺者的一份子，即便她们未曾出海直接参与抢劫，但同样是海盗行为的受益者。

到了“维京时代”末期，北欧出现独立的国家和国王，同时也接纳了基督教，并且开始随其他欧洲地区一同进入中世



▲维京人的房屋。





纪。再后来欧洲各国王权日渐强大，有能力抵抗维京人的袭击之后，靠强取豪夺而创立霸业的“维京时代”总算是彻底画上了句号。

说到维京人就得说说与之相关的游戏，而其中最有名的当属“《失落的维京人》系列”了，该游戏由开发了目前世界上最炙手可热的网络游戏《魔兽世界》的暴雪公司出品。并且从资料来看，《失落的维京人》是暴雪公司尝试制作的首批游戏软件之一，在SFC、MD和PC等平台上相继推出。在这款2D卷轴动作游戏里，玩家要操纵三名能力各异的维京人展开冒险，玩家需要利用3个维京人不同的能力解开游戏里的大量谜题，并通过娴熟的操作击败敌人。《维京人》在业内评价很高，其优秀和新颖的创意为无数FANS所称道，由于维京人是北欧人种，所以这款游戏在欧洲尤其受欢迎。准确地说《维京人》的类型应该是ACT+PUZ，除了考验玩家的操作之外，如何合理运用3个主角的不同能力，逃出一个个复杂的迷宫也是一个挑战，游戏中的3个维京人都是Q版形象，不仅动作搞笑，对白也相当幽默。



▲GBA复刻版《失落的维京人》欧版封面。


▲《失落的维京人》游戏画面。

为了纪念加入游戏制作行业十周年，暴雪曾重新制作过GBA版的《失落的维京人》，这也是这群北欧海盗在掌机上的一次亮相。

相关游戏：《虎克船长》

船长最高

如果把一个海盗团体看成人的身体的话，那么战斗员可以比作手脚、航海士可以比作眼睛、厨师可以比作嘴巴……船长则一定是心脏了。对于常人来说，身体的任何一个器官都非常宝贵，可谓是缺一不可，但是对于海盗这样的危险事业而言，活下来比什么都重要，所以无论是五官还是四肢，在危急时刻都要做好舍弃的准备。在海盗船上也是一样的道理，等同于心脏的船长毫无疑问是至高无上的，他所下达的命令就是圣旨，人人都必须遵从，而在危急时刻，船长也是大家的主心骨，是绝不可或缺的重中之重。

海盗们眼中高高在上的船长，到了普通人——尤其是那些长期遭受海盗袭击的人们眼中，就成了不共戴天的敌人，而且所谓擒贼先擒王，海盗船长当然是人们仇恨和攻击的主要对象，对于这样的罪魁祸首是不能手下留情的。

说到反面形象的海盗船长，经典童话《小飞侠》中的反面人物虎克船长可以算是其中的代表人物了。在《小飞侠》故事中，拒绝长大的小男孩彼得潘带领着一群孤儿在永无岛遭遇了各种冒险经历，其中对抗虎克船长及海盗们的故事更是重头戏。不得不说，作为《小飞侠》里最头号大反派，虎克船长打破了小飞侠们的平静生活，从而招致了孩子们的愤怒的他实在是罪有应得。但是他本人倒是与众不同，和生性大大咧咧的普通海盗不一样，虎克船长喜欢打扮得很时髦优雅——头戴高贵



▲FC版《虎克船长》。

的帽子、身穿时尚的礼服，梳理得当的胡子都显得还比较有品味，不过看到他右手的铁钩时，估计就没人会把他当成善人了。

关于《小飞侠》的故事我们就不再过多地叙述了，无论是原著小说，还是迪士尼的改编动画片相信都已经深入人心，这里着重要说的是根据这个故事改编的游戏——《虎克船长》。



▲GG版《虎克船长》。

《虎克船长》的游戏非常之多，从FC到GB再到GG、SFC，可以说无所不包，而且游戏的形式也是多种多样，有ACT也有TAB，但是如此之多的《虎克船长》游戏中最有名的当然还要算是街机上那款了。在国内，这款游戏被大多数玩家称作《铁钩船长》或者《小飞侠》，以前混街机房的应该都玩过这个游戏，是一款非常简单有趣的ACT，有不少高手可以做到一币通关。而且这游戏通关后不用再投币就可以继续玩，也就是说



▲SFC版《虎克船长》。



如果你的水平足够高，理论上可以无限玩下去，这一点也是令街机房老板相当头痛的，最后由于能够一币通关的高手越来越多，很多BOSS被逼无奈在机台上贴出醒目的“通关后请关机”字样的纸条……这款游戏还支持最多4人同时进行，所以当时常常可以看到机台前4个人一起奋战的壮观场面，由这款游戏带来的欢声笑语总是充满整个游戏房。当然了，游戏名虽然是《虎克船长》，但是我们的虎克船长只是在游戏中挨打的角色，尽管是BOSS级人物，但人气当然还是比不上身为主角的彼得潘和他的小伙伴们。



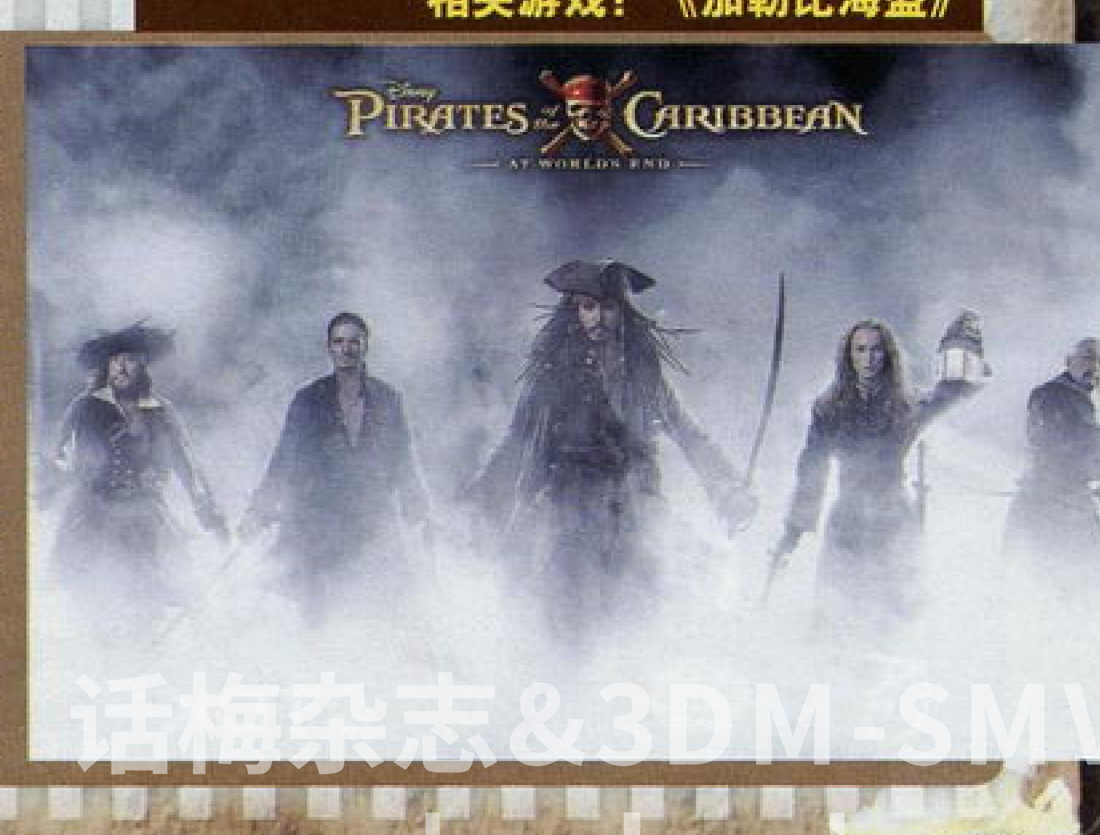


亦正亦邪

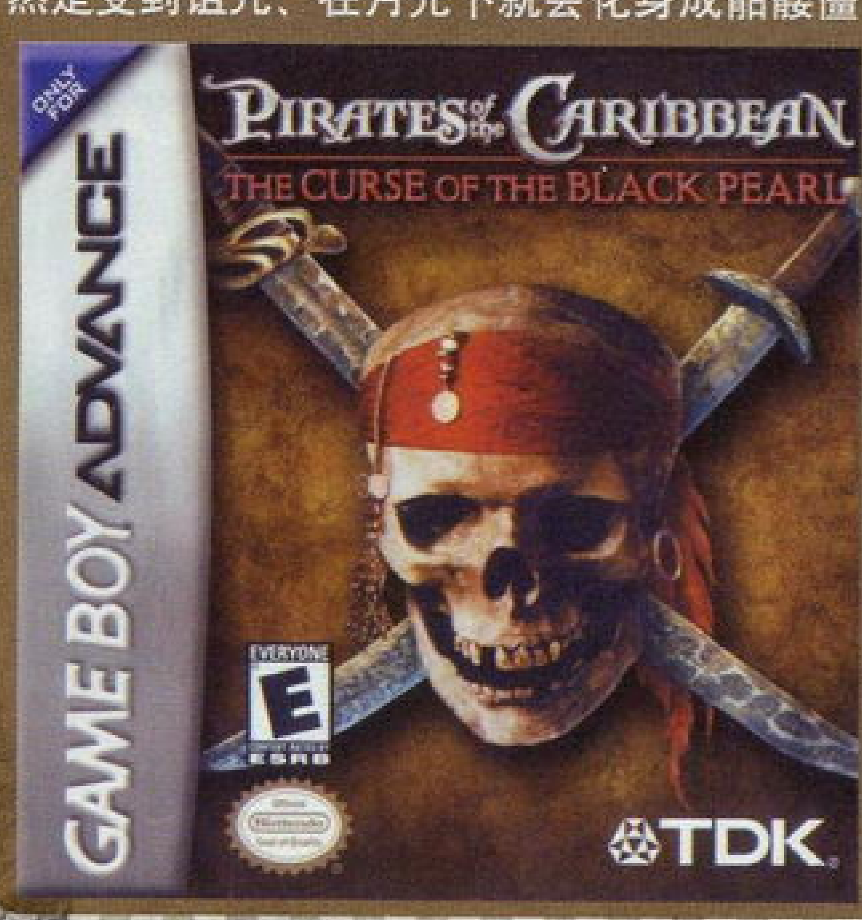
相关游戏：《加勒比海盗》

正如本文的标题强调的一样，海盗并不是彻头彻尾的坏蛋，他们同样有属于自己的正义和本分，虽然本身从事的行业是以强取豪夺为主，但是这丝毫不会影响他们的英雄形象，比如《加勒比海盗》中的海盗杰克·斯派罗船长。

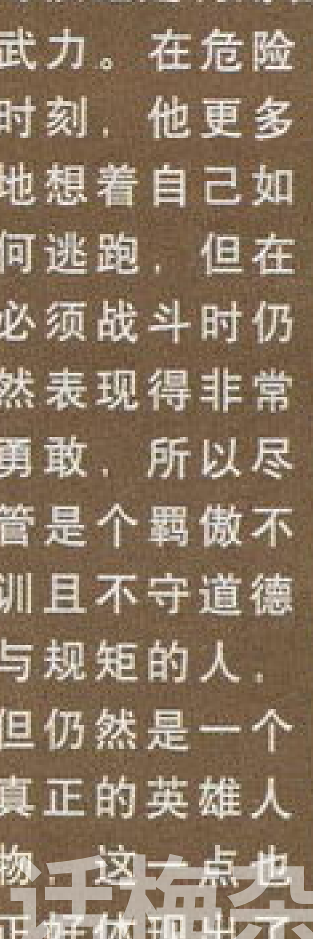
《加勒比海盗》这部迪士尼公司2003年出品的冒险电影，以17世纪的加



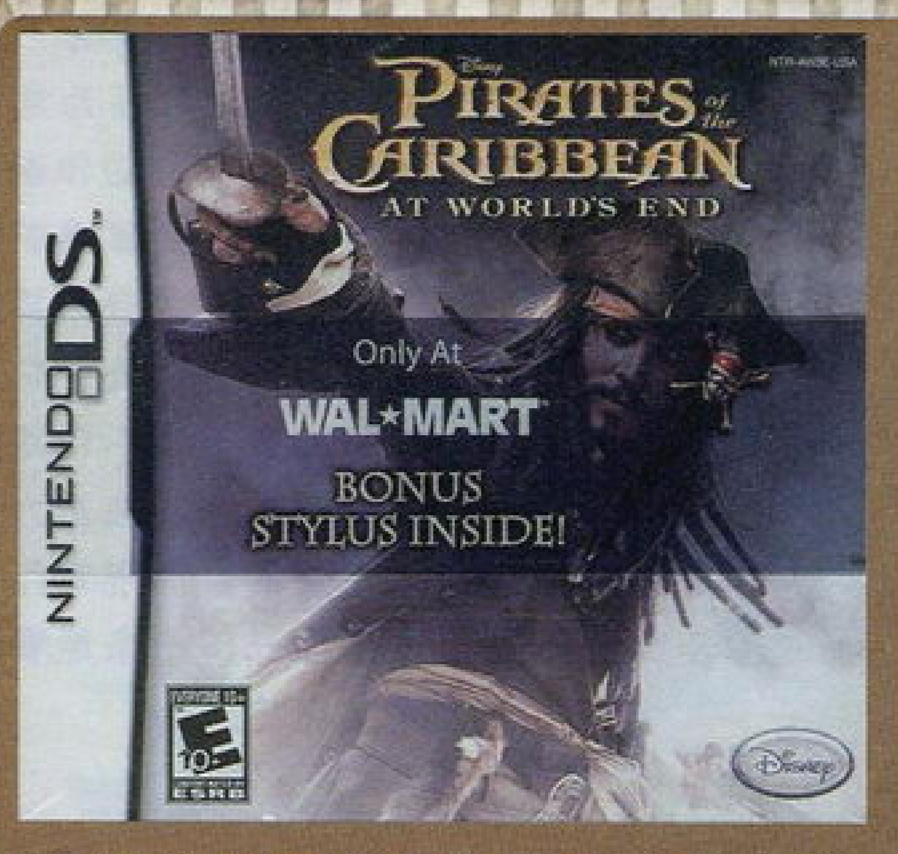
勒比海为背景，根据迪士尼主题公园的英文同名游乐设施“加勒比海盗”改编，是一部真正意义上的海盗题材电影，由于票房缔造佳绩，此后陆续筹拍了两部续集，凑成了三部曲。在最初的故事中，名门千金伊丽莎白。因为小时候收藏的一枚金币，遭到以巴船长为首的海盗挟持，年轻的铁匠威尔为了拯救爱慕已久的伊丽莎白不惜与追求宝藏利欲熏心的海盗杰克・斯派罗合作，一同前往鬼盗船出没的加勒比海域。不料这群海盗竟然是受到诅咒、在月光下就会化身成骷髅僵尸的恐怖军团，于是神秘宝藏的诱惑、诡秘海域的吸引，让这段旅途充满了尔虞我诈，而海盗之间的决斗则是另一大看点。



在整部电影里，最让人眼前一亮的当属海盗杰克・斯派罗了，这位由约翰尼・德普饰演的海盗船长总是流露出一副让人又爱又恨的神情，作为加勒比海的海盗首领，他对自己的自由生活和各种珍贵财宝感到十分满足，虽然有时也会欺骗他人，但他大多数时候还是利用智慧谈判，尽量不去不使用武力。


在危险时刻，他更多地想着自己如何逃跑，但在必须战斗时仍然表现得非常勇敢，所以尽管是个羁傲不训且不守道德与规矩的人，但仍然是一个真正的英雄人物，这一点也正好体现出了





海盗那种“亦正亦邪，盗亦有道”的特点。

《加勒比海盗》作为一部大红大紫的电影，相关的衍生产品自然不少，这其中就包括了游戏作品。杰克·斯派罗最初登场的游戏是2005年的《王国之心2》，在这一次



的“触电”之后，他成了游戏领域的常客，接下来的几年时间里，仅仅是在掌机上就登场数次，机种包括GBA、NDS和PSP，涉及的游戏则多达6款，虽然这些游戏画面、类型、玩法上有着截然不同的区别，但是杰克船长却时时刻刻保持着他亦正亦邪的风格。这其中比较有特色要数PSP上的《加勒比海盗3 世界尽头》。



其他游戏里有个十几名角色可用已经是了不得的大事，而这款游戏玩家能用的角色竟然有四十个之多。无论是“海盗甲”、“市民乙”这样的大众脸，还是发哥扮演的海盗“啸风”、章鱼魔头琼斯这样拉风的角色都能让玩家亲手使用，玩起来可谓是相当过瘾。



关于“海盗”的话题，就先聊到这里吧，虽然还有不少关于海盗的东西想要阐述，比如笔者非常喜欢的《海贼王》，但是限于篇幅等客观因素，我们不得不点到为止了。如果大家能通过这篇文章对海盗有了一个比较全面的认识，那么这就是我最大的荣幸了。另外，文中提到的那些和海盗相关的游戏，大家也不妨找来玩玩，相信玩过这些游戏之后，能让大家更加深刻、直观地体验到过去这些驰骋于海上的亦正亦邪的霸王们的经历。



本作无论是在画风还是音乐、音效上都与《乐克乐克》极为相似，初玩时还以为也是一款动作游戏，玩后才知是一款益智解谜游戏。游戏讲述的是，一阵龙卷风将住在水里的小鱼们刮到了远处，它们想返回水中却困难重重，不仅路途坎坷，水面还有很多张着血盆大口的鲨鱼想要吞食它们，而玩家所要做的就是为小鱼们开辟一条能安全到达水中的道路。

文 伊娃 美编 Juxi

水下恐慌！

Aqua Panic!

NDS	NEKO	PUZ	2009年4月17日	欧版
	1人	256Mb	17.99美元	无对应周边

模式介绍



▲只要有钱，想买多少都行！

本作共有两个游戏模式：探险模式和自由模式。主模式探险模式中，玩家必须从第一关玩起，每关解救成功后才可开启下一关。该模式中，玩家必须使用系统提供的仅有的几个道具来完成任务，每关的正解只有一个，所以每当道具使用不当，该关的任务是不可能完成的。每当玩家在探险模式中赢得一个关卡，则自由模式中的该关卡也得以解禁，玩家可自由选择关卡来挑战。不同于探险模式的是，自由模式的关卡在游戏开始前，玩家可使用金钱随意购买各种道具，这样玩家就能找到多条道路来解救小鱼们了。

游戏要点

▲解救成功后，下屏左下角会出现一面胜利旗帜，如若失败，则会显示“Fail”。

游戏操作非常简单，使用触控笔便基本能完成所有操作。要闯关成功，必须要详细了解道具和机关的特殊用途以及使用方法：系统给玩家提供的道具有7种，比如炸弹、风扇、标枪等，但不是所有道具都会在一个关卡中出现；除此之外，路途中也会自带一些特殊机关，出现最多的是蜗牛壳和闸门，这些机关中有些是自动的，有些需要玩家手动操作，还有些则需要玩家动脑筋借用外力使其运转。游戏开始时，屏幕的最上方会有一个透明水泡，里面装满了100条小鱼，按Start键开始后，水泡中的水和鱼就会相继流出，路途中放置的金、银、铜币可尽量收集，用于自由模式中购买道具。每关需要玩家解救的数目以及关卡地形都各不相同，所以游戏前最好先勘察地形，将每个道具的使用地点弄明确后再进行游戏。后期时地形越来越复杂，可使用的道具也非常多，如果不细心思考如何分配道具的话，那将会是一团糟。游戏过程中玩家可随时按Start键重新挑战，不妨多尝试几次，找出问题所在。

道具及机关

勘察好地形后，使用触控笔双击需要使用道具的地方，道具图标就会出现，下屏幕右上角的箭头用于道具切换，如果该道具在目标处可使用，屏幕右下角就会显示“√”，点击即可，反之则显示“×”。

道具

炸弹 用于将墙体炸开以便小鱼们能顺利流下，但要注意的是，灰色的墙体都是摧毁不了的。



▲将地面炸出一个坑，用于缓冲快速流动的小鱼们。

植物 此道具使用后，该植物便会长高，用于阻挡小鱼朝危险方向游动。

风扇 风扇用于吹动闸门附近的花朵，从而打开闸门。

红心 有些时候需要放水以开动闸门，而红心可将水中分散的小鱼集中起来，这样小鱼就不会随水流出。

标枪 道路上会有睡觉的鲨鱼，一旦遇水便会醒来并吃掉小鱼，所以最好在游戏开始时就使用标枪将其杀死。

鱼网 使用鱼网道具可将被困在小坑洼中出不来的小鱼捞出来，但能捞到的小鱼数量有限。

雪花 用于将水坑的水面冰冻，这样小鱼们就不会掉入坑中了。

机关

蜗牛壳 蜗牛壳是一种转动型开关，小鱼经过时便会将其送至下方，且蜗牛壳分为两种颜色，绿色蜗牛壳为自动操作，隔一会便转动一下，而黄色的蜗牛壳需要玩家来控制其转动，将图标置于该蜗牛壳上后点击屏幕右下角的“√”即会转动，再次点击即会停止。



闸门 闸门机关需要玩家动一番脑筋才能使其启动，在每个闸门附近便能找到一朵很大的花，花朵的颜色要与闸门开关上的圆圈的颜色相同才行，只要能让若干条小鱼从花朵上方坠落至花朵上并使其转动起来，那么闸门就会打开。后期会出现风扇道具，也可使用风扇使得花朵转动。



石蛋 一般情况下石蛋都是被卡在某个地方，使用炸弹将周围墙体炸掉后，石蛋就会滚下来并堵住下方的墙缝。

云朵 白色云朵能吸水，点一下后会放水，用于调整小鱼的下落速率或作运输用途；而乌云带有闪电，能炸开很厚的墙体。

界面解说



玩后感

本作是一款风格清新，充满了大自然味道的解谜游戏，节奏也非常明快。游戏中充满着许多难以预测的变数，游戏内容新奇而富有创意，操作方面得心应手，算是一款很不错的解谜游戏了，喜欢此类休闲游戏的玩家不妨尝试一下！



吉利贝利 弹道豆

Jelly Belly：Ballistic Beans

NDS	Zoo Games	PUZ	2009年4月21日	美版
	1人	256Mb	14.99美元	无对应周边

Jelly Belly是风靡美国30余年的小糖果，该糖果有着50多种不同的纯天然口味，加上造型喜人从而被誉为美国最佳糖豆。本作就是以Jelly Belly糖果为原型而打造的豆子弹珠游戏，玩家只需控制一个彩豆发射器，将目标都收集即可。而游戏中的吉利贝利彩豆会不会让玩家有垂涎欲滴的感觉呢？



操作	
A/L/R	发射（长按为蓄力发射）
B	切换彩豆
Y	发射器归位（垂直向上）
Start	开始游戏/暂停
左右方向键	控制发射器方向

文 伊娃 美编 Juxi

目标任务

Beantastic模式是游戏的主模式，共有8大主题，每个主题都会有5个关卡，而每个关卡都会有三个目标任务：收集漩涡、收集字母以及获得高分。

漩涡收集是每个关卡的主要任务目标，无论字母是否集齐或者分数是否达到，只要在彩豆用光之前将漩涡集齐则该关卡就算挑战成功，但是后两个目标如果没有达成的话就会影响到最后的游戏奖励结算——金币的获得，所以玩家最好在漩涡集齐前先将其他两项目标一并达成。每通过一个主题便会解禁出下一个主题，已通过的关卡玩家都是可以反复挑战的。



▲只要五个关卡都获得银币或者金币，则该主题才算真正意义上的通关，以五角星显示。

漩涡



每关都将要求玩家集齐三个漩涡，漩涡分布于上下屏的各个位置，而且还被很多障碍物围绕着，玩家必须弹出彩豆去击碎这些障碍物，然后将彩豆射入漩涡内才行。需要注意的是射入漩涡的彩豆的颜色也是有限制的，必须与漩涡外圈的颜色相同，有时是单色，有时是多种颜色，偶尔还会有彩豆所没有的颜色。像这种特殊彩豆的获得可借助三种道具（后面详解）：调色板、礼盒以及彩豆混合机，且这三种道具不会同时出现在一个关卡中。另外灰色豆子除了不能替代特殊颜色彩豆，玩家所拥有的任何彩豆都是能替代的。

字母

每个主题要收集的字母共10个，每关2个，合起来便是“Jelly Belly”，字母的周围也会有障碍物，将它们一一剔除即可。

分数

游戏中，只要彩豆击中障碍物、字母或者漩涡都会有不同分数奖励，其中收集到漩涡得到的分数最高（7500分/个）。但主要得分还是得通过消除障碍物，障碍物分为三种颜色六种形状，颜色相同但形状不同，所奖励的分数也不同，具体能获得的分数如右下表。要注意的是，黄色障碍物要撞击三次才能消除，白色障碍物要撞击两次，而棕色障碍物只需撞击一次即可消除，所以每消除一个障碍物的得分都要以每次所得分乘以2或乘以3来结算。但是，如果一味地逐一消除，那游戏结束后的总分是不可能达标的，所以玩家最好使得彩豆在空中形成消除连击以获得额外高分数奖励，形成连击的方法很简单，下屏幕的障碍物只要没有堵住发射路径，就最好先别消掉，长按A键蓄大力将彩豆发射到上屏，彩豆就会在障碍物及四周墙壁来回弹跳从而造成连击。



▲障碍物的形状不规则，要预测好反弹轨迹以便彩豆回收。

	圆形	条状
黄色	175×3	250×3
白色	150×2	200×2
棕色	125×1	150×1

道具及奖励

调色板、礼盒、彩豆混合机这三样道具都会自动出现在游戏画面上，而炸弹道具则需要玩家通过技巧获得。礼盒道具十分重要，因为每关玩家所拥有的彩豆数量有限，如果全部耗尽则任务判定失败。

调色板

调色板只能调出色板上的那一种颜色，无论什么颜色的彩豆触碰到调色板，该豆都会变为调色板的颜色，染色之后不能解除，除非触碰到其他颜色的调色板。

礼盒

礼盒一般都位于上屏的中央位置，发射彩豆撞击礼盒包装后，礼盒便打开并显示一个数字，比如3，再次撞击便会奖励3个彩豆。

炸弹



炸弹道具的获得颇为艰难，必须要使得彩豆在空中停留足够时间（不是一般的久！）才行，所以玩家必须弄清弹道轨迹，怎样才能使得彩豆在屏幕上弹来弹去而不掉落下来。发射彩豆后，玩家最好立马按下A键，这样下屏右侧的时间槽便会慢慢上涨，满槽之后系统就会奖励一颗炸弹道具（显示于时间槽上方的问号处），建议将炸弹朝障碍物密集处发射，因为所碰之物都会消失，且奖励的分数不少哦！

彩豆混合机

彩豆混合机基本都位于上下屏的中央位置，该机的顶部都会显示两种不同颜色，只要将这两种颜色的彩豆发射进入混合机，便会奖励3颗玩家所需的特殊颜色的彩豆。

玩后感

必须要说的是本作的游戏关卡太少了，而且每个关卡都是单调的三个任务目标，只是场景道具摆法不同而已。虽然8个主题采用了8种不同背景图案和音乐，但也无法不让人觉得单调，说白了本作只是纯粹的一款耗时间的小品游戏而已，至少对于我（弹珠游戏迷）来说没有太大的Perfect通关动力（可是因为工作我还是把它通关了）。

Another Time Another Leaf 鏡の中の探偵

本作是一款融入大量萌元素的文字推理AVG，玩家要以一名天然呆高中女生的视角去解决发生在学园的一系列事件。游戏拥有多名大牌声优出演，女主人公枫与她的另一人格朱叶虽是由同一名声优演绎，但走向两个极端的性格使得其身边闹剧不断。游戏的流程比较长，如果你还对本作的系统知之甚少，就请参考这篇特快吧。

文 胧月 美编 咕噜



枫与朱叶

前者是天然呆眼镜娘，后者是聪明的活泼女生，二者为同一个人的不同人格。枫是一名刚升入高中不久的女生，去世的母亲留给她一面镜子，而朱叶就诞生自镜子里的世界。朱叶与枫共享记忆，即枫在现实生活里感知不到的东西她也无法知晓，不过其拥有在镜中世界跳跃时间的能力。

解决一起案件的最好方法莫过于完美再现事件的现场，在镜中世界，朱叶和枫的关系发生倒转。对话、调查工作均有朱叶完成，但由于朱叶并非实体，所以无法触及场景中的实物。另外，由于朱叶回到过去时已经干涉了他人的记忆，因此即使有一些角色与枫首次见面时便能叫出她的名字也没什么好奇怪的了。



游戏流程

游戏讲述的是发生在高中校园的故事，这个校园有许多不可思议的地方：外表年龄不到20岁的可爱女校长，充满谜团的男生，穿着暴露性感的女教师……当然，这些都没有枫与朱叶的关系来得震惊视听。

每天的剧情开始时尚未有案件发生，这时都是固定的剧情对话，即使移动也路线单一。当案件发生后，枫就要在校内的各场所展开调查了。每当走到一个新场景，就有一定机会发生与关键角色的剧情对话，如果该场景没有人，那么触摸屏右下角的B键图标会是亮的，代表玩家不必多作流连。要注意在任何一个对话场景中均无法存档，需要对话完毕后退出到校园一览图，方可按下START键记录游戏。



时迁系统

当与各角色对话时出现了绿色字体的时间提示，如“8：00”，就可借助朱叶的力量回到过去。通常情况下，时间的跳跃是无法一步到位的——即前几次的跳跃可能都不是确切的事件发生时间，这就需要玩家在调查时获得新的时间线索，不断缩小案件范围。比如在上午9点50时有人遗失了物品，通过回到过去，发现在7点50时该物品尚在失主手中，而8点30时不在了，就可将遗失时间锁定在7：50～8：30这四十分钟之间。

情报收集 Cut



传统侦探游戏的系统一般都会自动收集情报，主人公与案件相关角色对话，当听到有用情报后会自动存储起来，日后与犯人对决时只要从这些已经筛选好的情报里选择即可，本作则完全没有采用这样的调查方式。

首先，不管是与角色对话获得的证词还是在场景中发现的证物（部分例外），都需要玩家手动以“Cut”指令来执行。一般来说，证词中的关键词会以红色字体表示，玩家首先要选择CUT指令中的“Message”，然后在下屏的角色对话框里会出现一个十字符号，用触控笔或方向键+A键拖动十字符号，让方框框住目标信息，再按A键确认，就可以将这句话储存起来了。

截取场景中的证物则是选择CUT指令中的“Image”，这时下屏会出现一个方框，把方框移动到目标景物上，按下A键确认后即可截取并存储。

另外还有一些证物，获得后并非作为图片，而是作为道具直接保存。这些证物无需通过Cut指令，而是像一般侦探AVG一样，通过选项选择调查场景中的几个固定地点，获得后作为“Item”存储。

解决事件 Action




获得了对话信息、图片信息和实物物证后，将它们出示给相关人物可进一步获得情报，这时则要依靠“Action”来完成。首先要带着前面Cut获得的关键词/物找到目标，待下屏右上方的“Action”旁边的X键闪红时点击Action，接着会出现3个选项：Message、Image、Item，选择目标即可。

检证模式

检证指的是“确认事实”，当有数名嫌疑人与案件相关时，需要通过向嫌疑人提问的方式来排除无辜者，这时就要通过检证模式中的SusPect指令来完成了。在检证时可以使用笨办法：穷举，即向被怀疑对象问完所有问题，全部确认完毕后进入最终的确认模式。

确认模式

将所有证据一并汇总后的推理，推理范围不外乎4个w和1个h：何时、何地、人物、干了什么、怎么实施的，最终让犯人交待真相。



虽然开篇几章的剧情比较单调，不过游戏的系统确实不错，声优们的演出也很出色到位。冲着案件的精彩程度去玩的玩家或许会失望，不过对于宅属性玩家而言，本作是很不错的选择。



ネオロマンスゲーム

遙かなる時空の中で3 with 十六夜記 愛蔵版

いざよいき

光荣公司的女性向恋爱游戏“《遥远的时空中》系列”自推出以来，便以水野十子精美的人设、豪华的声优阵容吸引了不少女性玩家。本作是曾在PS2平台上推出过的系列第三代的移植版，当中还同时收录了外传《十六夜记》的内容，感兴趣的女玩家可不要错过了。

文 洋葱
美编 澄香



遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版				
遙かなる時空の中で3 with 十六夜記 愛蔵版				
PSP	Koei	AVG	2009年3月19日	日版
	1人	6090日元	无对应周边	



主人公春日望美是一位普普通通的高中生。一天，不可思议的少年『白龙』突然出现在望美的眼前，少年一口咬定望美就是自己一直在寻找的『白龙神子』，并利用龙神之力将她带到了一个与源平合战时期的日本非常相似的异世界。

名为白龙的少年告诉望美，如果她能用神子独有的力量将这个世界中祸害人间的怨灵封印，以此来提高龙神力量的话，就可以返回原来的世界……最终，望美选择拿起武器，与白龙神子的守护者『八叶』踏上了消灭怨灵的旅途。





怨灵，移动到该地点后有一定几率会进入战斗，颜色表示该地哪种属性的怨灵较多。

进入可触发主线剧情

进入有角色头像的地点可触发角色特殊事件





无论是敌方还是我方，游戏中所有人都有各自固定的五行属性。属性的相克关系具体为木克土、土克水、水克火、火克金、金克木，如果能有效利用属性相克的话，战斗会变得轻松很多。注意如果角色的属性与敌人

相同，即使是普通攻击打在对方身上也会为其回复HP。



圆阵

包括必须出场的主人公在内，本作战斗时最多可同时派四人上场。不过利用圆阵系统，战斗时玩家可以更换主人公身边的同伴。

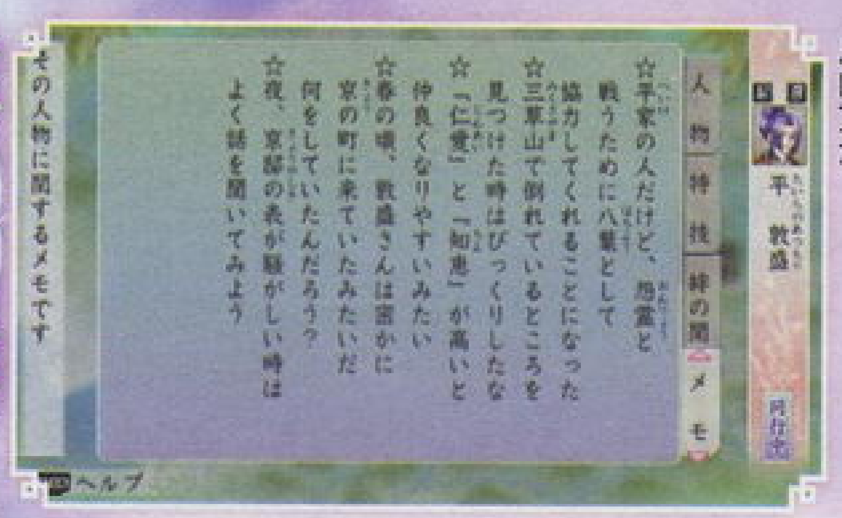
战斗之前打开菜单能看到一个圆阵，主人公的头像位于圆阵正中央，而圆阵正上方的三名角色则为战斗时与主人公一起出场的前锋，此时玩家可以自由更改圆阵的配置。战斗中轮到玩家行动时，我们可以通过按下L、R键来顺时针或逆时针转动圆阵，以此来更换三名前锋。

应援

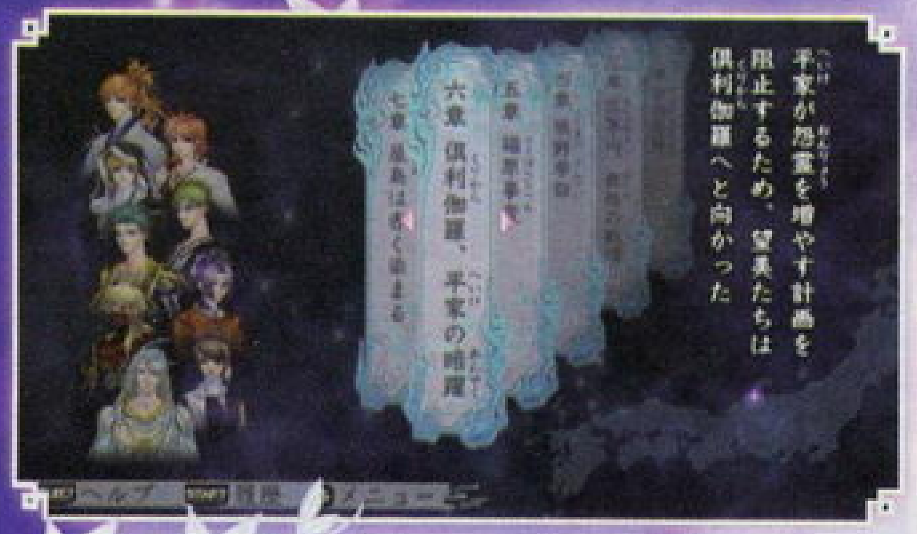
战斗时灵活运用角色的集体攻击法术可以迅速灭敌，使用法术时会消耗角色头像右侧蓝色的法术槽。本作不存在道具补给这一设定，玩家若想在战斗时为角色回复法术槽，需要利用主人公专有的行动选项“应援”。在系列以往的作品中玩家点击应援后还要选择适合的台词才能为角色回复，不过本作的应援就简单多了，玩家点击应援后只要选择想回复的对象便可，成功率100%。



命运改写系统



◀除了关于特殊事件的提示外，资料中还写有快速提高角色好感度的方法。



望美消灭怨灵的旅途并不顺利，因为错误的选择，同伴一个接一个倒下。就在望美几乎绝望时，她从白龙那获得了穿越时空的力量……

当剧情发展到某个阶段主人公获得穿越之力后，玩家便可随意前往已玩过的章节，此时剧情中会增加许多新的选项，通过这些新选项玩家可以阻止悲剧的发生。当某一段历史被改写后，之后的剧情也会发生很大的变化。

想要成功打出与八叶们的恋爱结局也需要活用穿越能力。打开人物资料查看“メモ”，上面会提示玩家前往某个时间段的某地，在那儿可以触发角色的特殊事件。只要根据这些提示行动，基本上就能成功打出欲攻略角色的结局。

后日谈

后日谈是PSP版新增要素，描写了普通恋爱结局之后发生的小故事。当中不仅增加了水野十子老师亲自绘制的数十枚精美CG，还有从八叶们的视角进行的特殊事件，相信玩过PS2版的老玩家也会心动不已吧。





玩后感

整体素质相当高的一款作品，无论是音乐、画面还是剧情都非常不错。若要说本作有什么不足之处的话，那就是遇敌率高得可怕，虽然可以逃跑，但依旧会浪费玩家不少时间。

ハヤテのごとく!! ナイトメアパラダイス

红极一时的《旋风管家》已随4月新番的大潮推出了第二季，人气依旧火爆，剧情依旧恶搞。这款《噩梦天国》趁着动画的东风于3月底上市，论品质也算可圈可点。虽然类型是一款文字AVG，游戏在系统上有其独到之处，小故事集形式的流程推进方式也扩大了选材面，那么所谓的“噩梦天国”到底是……

推荐度 B

文 胧月
美编 咕噜

旋风管家 噩梦天国

ハヤテのごとく！！ナイトメアパラダイス

PSP	Konami	AVG	2009年3月26日	日版
	1人	5250日元	无对应周边	

渡良濑御影

CV：中岛爱

游戏在保留了原作的主要人物外新增的原创LOLI型角色，属性为傲娇兼腹黑，在序章便会登场。她是让其余6名女性角色陷入睡眠世界的始作俑者，尽管言谈举止都像个小恶魔，实际上是个心地善良的好孩子。





在开篇时，三千院、玛丽亚、雏菊、咲夜、伊澄和步会因为御影的力量进入睡眠状态。唤醒她们的方法则是让飒进入她们的梦境，作为梦境中的角色登场，在梦中完成女生们的心愿。

书库

要进入女性的梦中世界先要在书库里找到对应梦境的书本，然后按□键移动到该名女性角色的房间，调查床即可进入她的梦境。书库的地形有一些复杂，最初开启的部位为正对门的书架上的三千院篇剧本，表示为一个光球。当三千院篇完结后，玩家可以在书库上端的左右桌子上发现一红一蓝的两本书，分别将它们放到左右书架的缺口上即可打开暗门，之后将暗门后的白色雕像调成面对面，便能找到玛丽亚和雏菊的梦境书了。以后的梦境书都要通过类似的方式获得。



梦境



每个梦境都是女孩子的心愿，梦境的舞台丰富多变，既有受到魔王威胁的魔法世界，也有安稳平和的校园，甚至还有侦探故事中的孤岛……比如三千院的心愿是成为会变身的美少女战士，那么飒就会在其梦境中扮演与她一道的冒险者。梦境中的行动主要由移动、对话、调查、特殊对话4个部分组成。

移动：当前场景没有触发任何剧情时可使用该项指令，按下□键可看到可移动到的目的地。有时玩家可能会移动了所有地方都没有触发剧情，这并没有关系，再返回原处十有八九就能看到可对话的角色了。

对话：当前场景中如果有角色出现，将光标移到对方身上即可对话。对话不光能推进剧情，还能获得“关键词”（キーワード）。这是与角色发生特殊对话时能够使用的特殊道具，如果使用得当，将提升角色的好感度。角色好感度的高低决定当前梦境的结局。



调查：光标在没有移动到角色身上时，会呈手指或放大镜两种形状。呈手指形状时表示当前指示位置没有特别，当变成放大镜形状时则表示当前位置可以调查。调查后有一定机会获得道具，这些道具也能在特殊对话部分发挥作用，影响角色好感度。

特殊对话：与某些角色对话能进入特殊对话部分，能够进行特殊对话的只有6名女主角。特殊对话会影响好感度高低，由于不管在哪个女性角色的梦境里，其他女性角色都会登场，所以并非一个梦境只对应一种结局。特殊对话要根据对方的谈话内容和进程按下△键选出合适的道具或关键词，注意即使选择正确，时机不对的话依然无法取得效果。由于对方说话是自动的，因此要求玩家眼疾手快，一定要在正确时间按下△键，选择正确时屏幕上会出现飒的笑脸特写。

最终结局



最终结局除了角色专有结局外，还有两个特殊结局。角色专有结局由梦境中达成END次数最多的角色决定，比如在梦境中飒每次都能很好地讨好雏菊，那么最终达成雏菊的小END最多，进入的也会是雏菊的最终结局，其他5名角色同理。

特殊结局分为TRUE ENDING和NORMAL END，TRUE END的达成条件是所有角色的小END跟梦境统一，即飒一定要在三千院的梦境中达成三千院END，在雏菊梦境里达成雏菊END……以此类推。而NORMAL END是最枯燥无趣的，达成条件反而比较麻烦：首先，玩家必须在三千院和伊澄这两名角色的梦境里达成BAD END，其余4个的梦境END角色也不能够重复，如“玛丽亚：伊澄END”、“雏菊：步END”、“步：玛丽亚END”、“咲夜：雏菊END”。

通关奖励

将6人的梦境全部打完，并看完与御影的最后事件即为通关，之后OPTION中会追加CG鉴赏、故事鉴赏、动画鉴赏和声音鉴赏4项奖励模式，声音鉴赏中不但能欣赏角色BGM，也能听到声优们的语音。





作为一款动漫改编游戏，本作素质还算不错。剧情编排、声优演出均很出色，尤其是在对话时，角色并不只是呆板地站在原地动嘴眨眼，而会根据对话内容做出流畅的动作，大幅提高了临场感。



光环视频收录

本作移植自韩国人气高尔夫网游，游戏在传统高尔夫球游戏玩法上，加入了必杀技、道具和纸娃娃系统等要素，是一款谁都能轻松上手的休闲游戏。如果你平时对高尔夫题材的运动游戏有兴趣，那本作一定不会令你失望的。

文 乌冬　美编 Juxi

幻想高尔夫 魔法飞球携带版

ファンタジーゴルフ パンヤ ポータブル

PSP	Takara Tomy	SPG	2009年4月16日	日版
	1～8人	5040日元	无对应周边	

操作

按键	功能
方向键↑/↓	调整视角
方向键←/→	调整球的飞行方向
滑杆	调整打点
△	俯瞰视点
○	击球
□	结合方向键↑和↓为拉伸视点
×	使用蓄力槽（果岭外）/角色透明化（果岭内）
L/R	更换球杆
Start	使用道具
Select	确认分数

画面说明





①洞数/标准杆

游戏中的洞数可视为场次，完整的比赛一般有18洞，每个洞都有自己的标准杆，标准杆的含义见下文。

②角色信息

从上至下包括了角色头像、蓄力槽、杆数和分数。其中蓄力槽只要击球就会增加，当蓄力槽满了后，按下×键就可使用蓄力击球了，蓄力击球比一般的击球飞行距离更远，按一下×键为使用一格蓄力槽，连续按两下为两格，以此类推，使用蓄力槽越多增加的距离就越多。

③当前使用球杆

不同的球杆在击球时可使用的力度是不同的，可用L、R键切换。

④击球点/球陷深度

通过滑杆改变击球点，可以发出不同方向的旋转球。球下方的百分比表示球陷深度，如长草区和沙坑等地形会使球的一部分埋进草丛或沙子里，从而增加击球时的阻力，这时球的实际到达距离=预测距离×球陷深度。

⑦预测距离

用当前球杆击球预计可到达的最远距离，和实际距离会有所偏差。

⑧与球洞距离

现时球与球洞的相差距离。

⑤力量槽

决定击球力度与精准度的槽，击球的方法见下文。

⑥风向与风力

当前的风向与风力，会影响球的飞行距离与方向。

⑨与球洞高度差

现时球与球洞所在位置的高度差，会影响球的落点和滚动距离。



⑩ 对手信息

和角色信息一样，包括了对手的角色头像、蓄力槽、杆数和分数。

⑪ 当前所获得PP

PP即相当于金钱，可以在商店里购买各种服装、道具和球具。

⑫ 道具栏

按下START键打开道具栏，选择好道具后按○键使用。

击球方法

一般技巧



当按下○键后，会有一个光标在力量槽上移动，这时我们要按○键来决定击球的力度，越往右力度就越大，球飞行的距离也就越远。当光标到达最右端后会往回走，这时我们要再按一次○键来决定球的精准度，在白色的区域按停光标为完美击球，球会按照预定的轨道飞行，同时蓄力槽有较多的增加；而在红色的区域按停光标为一般击球，球飞行的轨道就会有所偏差，同时蓄力槽增加较少；如果在白色和红色以外的区域按停光标，则会击球失败。

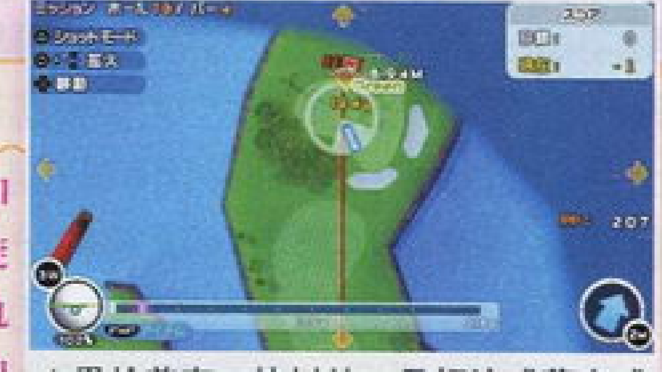
当球进入果岭后，击球的方法改为推杆，推杆不受风力的影响，同时力量槽取消了红色和白色区域，只要决定力度后就能将球击出。推杆的精准度直接受地形的倾斜度影响，果岭的地面被切分为一块块的方格，每个方格内都有一个圆点，圆点表示该块地形的倾斜度，圆点位于方格的中心时倾斜度为零，如果圆点越往一个方向靠近，就表示该格地形往那个方向倾斜得越厉害，推杆时要根据倾斜度来调整力度和方向，才能保证击球的精确度。

特殊技巧

上旋球

上旋球可使球的飞行轨道变低，从而缩短球的腾空距离，增加地面的滚动距离，并且在球停下后还会往前滚动一小段距离，这种技巧的好处就是可以减小风力对球的影响。另外当上旋球落到水面时，球会因为旋转力从水面弹起，而不是直接沉进水里，利用这个特性，在需要跨越小范围的有水区域时，可以用上旋球来减小球落入水里的几率。上旋球的使用方法为把打点调整到球的最上端，在光标往回走的时候按一次方向键的↑，同时完美击球就可使出。

下旋球


▲果岭前有一块树林，只好让球落在球洞后方。

下旋球则和上旋球相反，下旋球可使球的飞行轨道变高，增加球的腾空距离，缩短地面的滚动距离，并且在球停下后还会往回滚动一小段距离，因为腾空的时间延长了，所以风力对球的影响也会变大。下旋球的使用场合为图中这种情况，当目标地点前没有好的落点时，我们可用下旋球先让球飞过目标地点，然后再让球回滚回来。上旋球的使用方法为把打点调整到球的最下端，在光标往回走的时候按一次方向键的↓，同时完美击球就可使出。

左/右旋球

左旋球和右旋球的作用都是一样的，就是可以让球沿左/右方向弧线飞行，从而绕过正面的障碍物。左/右旋球的使用方法为把打点调整到球的最左/右端，在光标往回走的时候按一次方向键的←/→，同时完美击球就可使出。

定位球

当需要精确地将球定位在某个点时，我们可以使用定位球，定位球的特点是受风力影响小，同时落地后不会弹跳和滚动，球的落点就是预测距离附近，偏差极小。定位球适用于果岭区域不大的情况，可以避免球在落地后因惯性和倾斜度滚出果岭。定位球的使用方法为在蓄力槽至少有一格的情况下先按×键蓄力，在光标往回走的时候再依次按下L和R键，同时普通击球或完美击球就可使出，当然，完美击球的精准度要更高。



高飞球

当遇到左/右旋球都无法绕过的高台时，又不想浪费一杆绕远路，这时就要借助高飞球了。高飞球先会先以极大的角度爬升，在上升到最高点后，再极速下降，和定位球一样，高飞球落到地面后也不会弹跳和滚动，同时最少需要消耗一格蓄力槽。高飞球的使用方法为在蓄力槽至少有一格的情况下先按×键蓄力，在光标往回走的时候连续按两次L键，同时普通击球或完美击球就可使出。

低飞球



▲正常比赛中很少会遇到这种障碍。

低飞球在击出后，会先低空飞行约3/4的距离，然后在最后一段距离的时候突然爬升再落下，常用来穿过中间镂空的障碍物或上层密集下层稀疏的树林。不过游戏中遇到镂空障碍物的情况并不多，并且即使用来穿过树林也有打中树干的可能性，所以低飞球在游戏中不会常被拿来使用。低飞球的使用方法为在蓄力槽至少有一格的情况下先按×键蓄力，在光标往回走的时候再连续按两次R键，同时普通击球或完美击球就可使出。

规则

本作采用标准的高尔夫规则，即用杆数来决定比赛的胜负，一场比赛中会分为若干洞，每个洞都有一个标准杆，从开球开始计算，每次击球算一杆（特殊情况可参考下文），球入洞时所用的杆数低于标准杆越多越好。游戏中的对决分为双人赛和多人赛两种，双人比赛中每一洞的杆数比对手少就算胜利，最后只要胜利的洞数比对手多就能赢得比赛。而多人比赛则采用积分制，即用整场比赛每个参赛者所获得的分数来决出胜负，分数最少的为冠军，如果出现分数相同的情况，胜负的评定则还要看参赛者获得PP的多少，PP多的一方胜利。分数的计算方法见下。

地形和效果

开球区（Tee）：开球的区域，无阻力。

球道（Fairway）：常见的区域，理想的停球区，无阻力。

长草区（Rough）：长草区的草比球道的要长一些，会影响球的滚动和增加击球时的阻力。

沙坑（Banker）：球在沙坑中无法滚动，在这里击球的除了阻力大幅增加，击球时的光标移动速度也会加快。

水（Water）：球落入水中的话要从水边重新开始，同时杆数+1。

冰（Ice）：有一定的阻力，在这里击球光标移动速度会加快。

界外（O.B）：球场以外的区域，球落到这里的话此杆作废，同时杆数+2。

果岭（Green）：球洞周边的区域，无阻力。

分数计算

杆数	术语	计分
少标准杆数三杆	Double Eagle	−3
少标准杆数两杆	Eagle	−2
少标准杆数一杆	Birdie	−1
和准杆数持平	Par	0
多标准杆数一杆	Bogey	+1
多标准杆数两杆	Double Bogey	+2
多标准杆数三杆	Triple Bogey	+3



玩后感

游戏的完成度很高，高尔夫球部分华丽又不失真实，PSP版增加了原创的故事模式，即使不能享受联机乐趣的玩家也不会感到无聊，并且大量的收集要素也让人欲罢不能。不过美中不足的地方是游戏的读盘频率过高和时间过长，对游戏的流畅度有一定影响。

文 PM525 艾柏维塔　文 马修　美编 Juxi



《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》来了，更多新增的主角，更多新加的剧情，让我们一起走入口袋妖怪的世界，去感受别样不寻常的探险生活！本辑，我们除了为大家带来了一周目的剧情攻略，更奉上游戏中全部的道具资料、技能资料以及聪明度相关的资料，更多的我们将在以后为大家补完，敬请期待！

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队

NDS	Nintendo/Chun Soft & Game Freak	RPG	2009年4月18日	日版
	1人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统详解

基本操作

十字键	控制主角移动/菜单选择
A	确认选项/在迷宫中使用通常攻击
B	取消/快速移动/快速打开背包
X	打开主菜单/双击打开主角技能页面
Y	道具菜单中将道具自动排序/迷宫中自动转向身边精灵
R	与伙伴对话/迷宫中与方向键配合使用时可做斜角移动
L	存取道具时多重选中
L+A	迷宫中发动设置为快捷方式的技能
L+B	迷宫中查看战斗消息的履历
R+L	迷宫中发动设置为快捷方式的道具/存取道具时全部选中
A+B	原地待机一回合，没有敌人时快速回复HP
SELECT	排列道具/登录技能/查看地图
START	选择攻击方向/查看道具说明/查看技能说明

※本游戏完全支持触摸屏，下屏的操作菜单全部可以用触摸屏点击完成

菜单介绍

标题菜单

はじめから	开始新游戏	
つづきから	继续游戏	
きゅうじよまち	等待救助	
きゅうじよにむかう	救助中心，接到任务后在这里出发展开救助旅行	
ともだちきゅうじよ	朋友救助，求助与救助的功能都在于此	
ふしぎなメールS	不可思议的邮件，主要用来接收官方发布的特殊任务或游戏中的任务	
どうぐこうかん	道具交换，通过无线通信机能实现朋友间道具的交换，第一项是与《空之探险队》交换，第二项是与《时・暗之探险队》交换。	
チームこうかん	小队交换，支持Wi-Fi和无线通信。下载朋友的小队来进行挑战。第一项为发送自己的战队，第二项为接受他人的战队	
そのた	其他设定	
	かつやくのあと	活跃记录，可以查看冒险中的各种趣事
	そらのジュークボックス	空之音乐盒，可以点播BGM
	チームのなまえをかえる	更改探险队的名字
	ウインドウをかえる	更改消息窗口的样式
	おためしダンジョンのはいふ	将游戏的试玩版发送给身边的朋友
	きろくをけす	删除存档
	Wi-Fiせってい	Wi-Fi设定，如果想要使用全部Wi-Fi功能，就需要来此先设定
エピソードリスト	游玩作为主线插曲的新增支线剧情	

城镇中菜单

どうぐ	道具	
	すてる	丢弃
	せつめい	说明
	もどる	返回
チーム	队伍	
	つよさをみる	查看能力
	わざメニュー	查看技能
	かしこさをみる	查看聪明
	もどる	返回
いらいリスト	任务	
	じっこう	接受任务
	けす	删除任务
	もどる	返回
そのた	其他	
	オプション	游戏设置
	ヒント	游戏窍门
とじる	关闭	

迷宫中菜单

わざ	技能	
	くりだす	使用技能
	どうろく	快捷登录
	かいじよ	解除登录
	いれかえ	移动技能
	せつめい	技能说明
どうぐ	道具	
	たべる	食用
	のむ	喝下
	つかう	使用
	うつ	射击
	なげる	投掷
	とりかえ	装备
	わたす	转交同伴
	おく	放在地上
	こうかん	交换地上的物品
	どうろく	登录物品
	せつめい	道具说明
チーム	队伍	
	つよさをみる	查看精灵能力
	わざメニュー	打开技能菜单
	ギルドへ	返回行会
	はなす	交谈
	かしこさをみる	查看聪明度
	さくせんをみる	查看作战方式
そのた	其他	
	オプション	游戏设置
	マップ	查看地图
	メッセージりれき	查看履历
	こんかいのもくてき	查看任务
	なかまのけんさく	朋友检索
	ヒント	游戏窍门
あしもと	脚下	
やすむ	休息	
	やすむ	中断游戏
	あきらめる	放弃本次冒险
とじる	关闭	

游戏设置

タッチスクリーン	触摸屏	
	どこでもつかう	完全使用
	メニューだけ	仅限菜单
	つかわない	不使用
うえがめん	上屏	
	マップ	地图
	りれき	履历
	ステータス	状态
	そうさほうほう	操作方式
したがめん	下屏	
	あみめマップ	网状地图
	とうめいマップ	透明地图
	マップなし	不使用
マスめひょうじ	地图标记	
	あり	标记地图方格
	なし	不标记
あるき	移动方式	
	はやい	奔跑
	ふつう	步行
とおくのなかま	走散伙伴	
	ちゅうもく	关注它的行动
	そのまま	不关注
ダメージふりむき	反击方向	
	あり	自动转向攻击对象
	なし	不转向
ボタンこうげき	自动攻击	
	つかう	按方向键攻击身边的敌人
	つかわない	不使用此功能
ほうこうかくにん	方向确认	
	つかう	攻击前确认方向
	つかわない	不使用此功能

伙伴战术选择

伙伴战术选择在“迷宫中的菜单→チーム→さくせんをみる”下设定。

战术名	说明
いっしょに いこう	一起行动。主动靠近主角，跟在主角背后移动。如果视线中出现敌人，则向敌人发动攻击
むこうは まかせた	委托彼方。与主角分开行动，主要用来探索迷宫或是取得一些被水围住的道具
まよわず すすめ	主动出击。主动向本房间的敌人发起进攻，在力所能及的情况下攻击可以攻击的全部敌人
せんせい されない	保持距离。与敌人保持距离，当敌人靠近时主动后退。适合拥有远距离技能的精灵使用
ムリは きんもつ	禁止勉强。一直跟随在主角身边，当HP低下时主动逃跑
じっと がまん	老实跟随。一直跟随在主角身边，当HP低下时站在原地不动
そのばで たいき	原地停留。留在本房间中，当敌人靠近时进行攻击
ここから にげて	逃跑。无视主角朝没敌人的地方移动，当发现敌人时立即朝反方向逃跑

查看精灵能力时的各项指标

レベル	等级
けいけんち	经验值
つぎのレベルまで	升级所需经验值
HP	体力
こうげき	物攻
ぼうぎょ	物防
とくこう	特攻
とくぼう	特防
どうぐ	携带的道具
かしこさ	聪明度
タイプ	属性
とくせい	特性
しゅるい	种族
なかまになったばしょ	成为朋友的地点
ぶんるい	精灵分类
からだのおおきさ	体型

财宝镇导游图

01 袋龙仓库 ガルーラのそうこ



从第三章开始使用，主要用来存放从迷宫中带回的各种道具。随着队伍等级的提升，仓库的容量会不断扩大。

あずける为存入道具；ひきだす为取出道具。按住R键时可以复选道具，方便批量存取时操作。

02 变色龙兄弟的商店 カクレオンしょうてん・せんもんてん



变色龙在小镇上开的小店。左边卖的是食品、装备类的道具，右边卖的是宝玉、技能机等。总之，这里出售的都是冒险必备的东西，非常实用。另外也可以将每次从迷宫中带回来的无用之物在此卖掉。随着冒险的进行，商品种类会越来越丰富。

かう为购买商品；うる为卖出物品；ぜんぶうる为卖掉身上的全部物品。

03 魔电兽连携店 エレキブルれんけつてん

在这里只要付500元就可以将技能串联起来。连携技能除了可以一回合之内连续使出被连携的技能外，用此打倒精灵更可以获得1.5倍的经验值。进入菜单画面后，第一项就是技能连携，将想要连携的两个技能排在一起，然后点击靠上的那个技能，就能将两个技能给连携在一起了。选择おもいだす还可以回忆起技能。需要注意的是发动连携技能需要同时消耗两个技能的PP值！



04 夜骷髅银行 ヨマワルぎんこう

每次冒险前可以将身上多余的钱全部存放在这儿，此后即使在迷宫中被打倒也没有什么好担心的了。

あずける为存入金币，ひきだす为取出金币。



05 天然鸟鉴定所 ネイティオかんていじょ

当在迷宫中打倒精灵后，就有一定的几率得到一些宝箱。这些宝箱中所装都是精灵提升能力使用的专用道具，花150元，就可以将各种奇怪宝箱在这里鉴定。



06 吉利蛋照料屋 おせわやラッキ

喜欢照料精灵蛋的吉利蛋在小镇上开的照料屋。在完成委托时一些雇主会赠送一枚精灵蛋，此时就可以将精灵蛋拿到此处来孵化了。



07 嘎拉嘎拉道场 ガラガラどうじょう

这里可以选择特色属性的迷宫进行挑战，在这里即使被打倒了也没有关系，身上的道具和金币依然会保留下来。可以在此适应与各种属性精灵作战，也可以用来测试连携技能的效果。此外也可以在此挑战与朋友交换的战队。



后山导游图

08A 风铃编成所 チリーンへんせいじょ

在迷宫中说得精灵加入队伍一起冒险，但队伍的名额有限，此时位于行会地下一楼的风铃编成所可以用来编成当前的冒险小队队员，在通关后还可以任命其他精灵作为队长。为了方便编成，在后山出口边有一个铃铛。可以在此呼唤风铃，不用再跑行会了。

なかまをみる	查看精灵
チームにさんか	加入队伍
リーダーにする	成为队长
たいきさせる	退出队伍
つよさをみる	查看能力
わざメニュー	技能菜单
かしこさをみる	查看聪明度



08B 毒斗蛙合成所 グレッグルのトレードてん



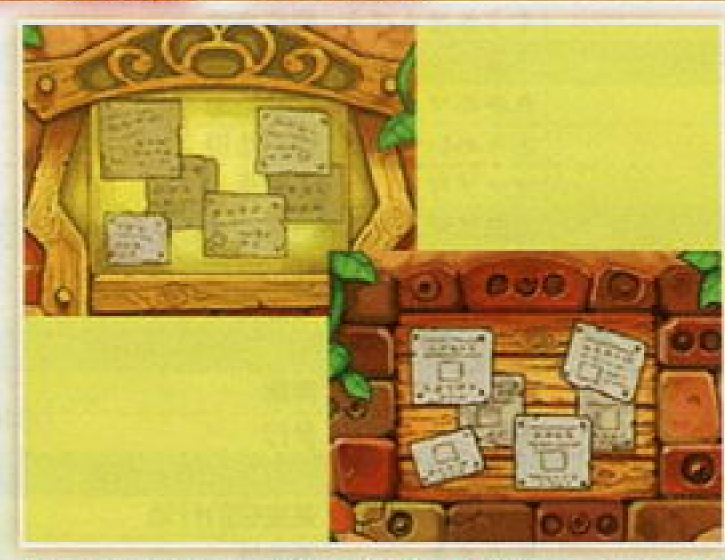
星数越高的专用道具提升的能力越多，但手上只有一些低等级的道具，能不能整合起来换个更高级的呢？毒斗蛙开在行会地下二楼的合成所就是专为此设立的。只要将两个相同类型的专用道具拿去那儿再加150元，就能合成到一个更高级的专用道具了。要注意的是，只有同种精灵使用的专用道具才能用来合成。

以皮卡丘专用道具的交易规则举例：

ピカチュウのけ(★)+ピカチュウのカ-ド(★)=でんきのおまもり(★★)

ピカチュウのけ(★)+ピカチュウのカ-ド(★)+でんきのおまもり(★★)= ボルテックリング(★★★)

08C 告示板 けいじばん



对于探险队来说最重要的地方，告示板上可以看到形形色色的任务。左边为镇上居民的委托，右边则是通缉令。除了可以在此接受任务得到一些贵重道具和提高的探险队等级外，更重要的是可以触发一些隐藏迷宫。另外还可以通过不可思议邮件的形式将此任务发送给朋友一起来完成！

いらいぬし	委托人
もくてき	目的
ばしょ	目的地
せいげん	队伍限制
むずかしさ	难度，后面括号中为奖励点数
おれい	回礼
ふしぎなメール	不可思议的邮件

接受任务也有一些窍门，比如每一次都接受同一目的地的任务。这样的好处是可以一次冒险完成多个任务，快速收集道具和提高探险队的等级！

9A 圈圈熊酒吧 パッチールのドリンクスタンド



《空之探险队》新增的设施，将喜欢的果实、种子以及各种食品交给圈圈熊就能做出各种口味果汁。喝下果汁后进入下一迷宫时能力有所提升，将多余的食物都拿来这儿制作果汁吧！另外在这儿有时还能接到特别的探险任务。

9B 探险道具回收站 たんけんリサイクルビッグトレジャー

在这儿可以将背包中和仓库中不用的道具交换成其他东西，随着使用次数的增加，可以交换的道具种类将越来越多。另外还可以用四个道具交换抽奖券(クジびきけん)，说不定将会有意外惊喜，抽到一些难得的珍贵道具！



Wi-Fi通信功能详解







Wi-Fi基本设定介绍

ともだちリストにとうろく	登录朋友们的friend code，只有将朋友加为好友，才能使用全部通信功能。		
	ワイヤレスつうしんで こうかん	无线通信交换	
	ともだちコードを にゅうりょくする	手工输入	
ともだちリストのせいり	整理朋友们的friend code，对目前的朋友进行整理和编辑。		
じぶんのともだちコード	自己的friend code，第一次登录Wi-Fi时获得。		
Eメールせってい	绑定自己的电子邮箱，未来收到感谢邮件时，自己的电子邮箱也会有提示哦。		
	Eメールアドレスを かくにんする	通过密码确认邮箱	
	Eメールアドレスを せっていする	绑定电子邮箱	
	Eメールじゅしんの せっていする	设定收取邮件类型	
		たすけてEメール	救助类邮件
		ふっかつEメール	复活类邮件
		おれいのEメール	赠礼类邮件
	Eメールせっていを しょきかする	删除绑定的电子邮箱	
Wi-Fiコネクションせってい	Wi-Fi设定中心，从没Wi-Fi的玩家先在此设定硬件设备。		

设定自己的Wi-Fi功能

首先选择“じぶんのともだちコード”连接到网络后从Wi-Fi中心得到自己的朋友代码。随后通过无线信号或是密码的方式将自己的朋友代码与好友进行交换，完成后就能使用基本的Wi-Fi功能交流功能了。

绑定自己的邮箱

首先选择“メールアドレスを　せっていする”输入自己的电子邮箱，重复输入一次确认后，在自己的邮箱中就能收到一封来自wfc-mail@nintedo.com的确认邮件了。此后在　“メールアドレスを　かくにんする”中将邮件中给出的验证码输入，正确的话即可将邮箱绑定。邮件类型设定中的选项“うけとる”表示接受此类邮件，“うけとらない”表示拒绝接受此类邮件。当有相关邮件产生的时候，任天堂Wi-Fi中心便会将邮件发送到电子邮箱中。目前聊天软件QQ和MSN的邮箱都没有将任天堂官方服务器发送的邮件当作垃圾邮件处理，推荐使用。绑定成功后会要求设置一个4位访问密码，设定完就大功告成了。

救助功能详解





基本功能介绍

きゅうじょをする	处理救助信息	
	たすけてメールを うける	接受求救信件
	ふっかつメールを おくる	制作复活信件
	おれいのメールを うける	接受御礼信件
たすけてもらう	发送求助信息	
	たすけてメールを おくる	制作求救信件
	ふっかつメールを うける	接受复活信件
	おれいのメールを おくる	制作御礼信件
せいり	整理信息	

※处理和发送救助信息时的6种邮件，都可以用ワイヤレスつうしん（无线通信）、パスワード（密码）和Wi-Fiつうしん（Wi-Fi）来接收或发送。

Wi-Fi接收时	
ともだちをたすける	营救好友
とうろくじゅん	按登录顺序列出任务
しゅつどうにんずうじゅん	按出动人数顺序列出任务
きゅうじょばんごうにゅうりょく	输入救助号码获得任务

在使用无线通信和Wi-Fi发送求助信息时			
ともだちのみ	仅向好友求救		
だれでもかのう	任何人都行		
	メッセージを おくる	编写求救信息（可不填）	
		じゆうにゅうりょく	自由填写
		ていけいぶん	固定格式
	たすけてメールを おくる	发送求救信件	



发布求助信息

在本作中有着非常完善的救助系统。除了可以向身边的好友求助外，还可以通过任天堂Wi-Fi中心将自己的求救信息发布在官方系统上，让自己在第一时间得到全世界玩家的援助。更为人性化的是在等待救助的过程中，仍可以先在“きゅうじよまちちゅうの　ぼうけん”里进行游戏，不用干着急了。

在迷宫中被打倒时会被询问是否发起求救，选“はい”后将回到主菜单。进入救助系统，选择“たすけてもらう”进入发送方式选择界面。根据自己目前的情况选择求救的方式，有条件的话尽量用无线通信和Wi-Fi，毕竟输入密码麻烦又容易出错。如果有兴趣的话可以填上一些求救信息，好玩的符号表情更容易在Wi-Fi上吸引别人的注意。发送完求助信息后可以得到一串数字，可以将数字贴到论坛或BLOG上，方便玩家快速从网络上找到指定任务。

接收复活邮件的方法同样有三种，因为跟上文提到的发出求救信件完全一样，这里就不介绍了。选择一个适合自己的方式复活吧。如果开通了电子邮箱绑定功能，当有人完成了救助工作，我们便可以在第一时间得到消息。此后建议选第三项“おれいのメールを　おくる”制作赠礼信件。除了写上几句感谢的话外，还可以选择赠送给对方一件道具作为礼物。

处理求助信息

本游戏最大的乐趣就在于互帮互助了，当自己的探险队逐渐强大起来时，也帮助一下遇到困难的玩家吧。同求助系统一样，本作同样有着非常完善的救助系统。在这里我们进入第一项“たすけてメールを　うける”，首先选择第一项使用适合自己的方式接受求助信息。如果用Wi-Fi，第二、第三项功能的话系统会自动挑选出大家目前可以完成的迷宫中出现的求助任务。从救助任务板上挑些擅长的任务，可以按下“L”键同时下载多个任务。救助的难度等级为E<D<C<B<A<S<★，标记等级越高，任务难度越大，官方提供的奖励自然也就越高了。

回到标题主菜单选择“きゅうじよにむかう”便可以出动自己的救助队了。与中间的大嘴鸥对话便可以看到自己接手的所有任务，袋龙、夜骷髅、风铃都在这儿，准备好队伍就出发吧！刚进入迷宫会出现一个数字，提示的是还剩几次救助的机会。如果在指定次数内仍然没有办法完成救助的话，那么救助任务就算失败了。

到达求救信上要求的楼层时，会发现某间房中有一面红色的小旗帜。那个就是朋友被打倒的地方啦。不过别傻乎乎的直接冲进去，因为那里可是强制设定为怪物屋的哦。打倒看守旗帜的大量怪物或是用其他办法摆脱它们的干扰，来到小旗帜处选择第一项就算完成救助啦！完成救助后，可以得到一定的奖励和救助点数。记得先把道具和钱存放好再退出哦。

再次回到标题画面，此时仍旧选择“ともだちきゅうじよ”，进入第一项“きゅうじよをする”。此时选择“ふっかつメールを　おくる”制作复活信件。这时仍旧有三种方式可以选择，因为我们刚才是通过网络接收到的任务，因此仍然选择网络制作复活信件。选择已经完成的任务，确认后便可以给求救者发送复活信件了。非但可以从对方处得到礼物，自己也同样可以赠送一件礼物给对方，以方便弱小的探险队早日成长。



这里的第一第二第四项应该都很熟悉了吧，此外这里可是有一个特别的选项哦！大家还可以选择“ポケモンを　おくる”把自己的精灵传送给对方！这是一个非常人性的设定，而且这个设定真正有用的地方在于：当自己探险队的实力还不是非常高时，故意在很低的楼层被怪物们打倒，再通过朋友救助后赠送礼物的方式得到强力道具或是精灵。这样即便是一些难度超高的迷宫都可以轻松通过啦！不过在完成本迷宫后，从朋友处借来的精灵会消失。另外一点是为了防止玩家间投机，所有强制Lv.1的终极迷宫是没有办法赠送精灵的。



迷宫冒险手册

冒险的目标和基本规则

《不可思议迷宫》系列的最大特征就在于每一次进入时迷宫的道路、出现的物品都会不同。即使玩上一万次也不会重复。游戏的目标就是寻找前往下一层的楼梯，不断深入直到底层。

迷宫中的一切行动都以回合制进行，不论我们做出什么行动都将消耗一个回合，此时迷宫中的所有角色都会行动一次。本游戏看似即时游戏，但却是不折不扣的回合制。所以当遇到一些需要做出谨慎判断的时候，我们完全可以停下来仔细研究一下策略。

满腹度

满腹度(おなか)是迷宫冒险中最重要的一项指数。每经过一定回合后都会消耗1点满腹度，当满腹度为0时每一回合都会消耗HP。肚子饿了时最直接的方法就是吃苹果(リンゴ)等食物，当吃下种子、果实时也能回复一定量的满腹度。饿得实在不行时，也只能硬着头皮吃变质的食物了。另外当对敌人或同伴用一些道具使其变为空腹状态时，它们将无法行动。

精灵、技能、道具

作为《口袋妖怪不可思议迷宫》的最吸引人的地方，自然就是形形色色的精灵了。本系列完全收录了正统作品中出现的全部精灵，诸如属性、特性、升级技能等要素都原汁原味地保留了下来。此外精灵间体型差异的表现更是大大增加了临场感，在与巨大神兽战斗时更能感受到它们的十足迫力。

精灵们丰富多彩的技能更是在本作中被发扬光大，每一种技能的效果和范围都有了更加明确的细分。特别在PP值、命中和威力的平衡性上下足了工夫，正统游戏中的一些强力技能在迷宫的生存冒险中也许将变得不再实用。通过技能间的连携更能衍生出各种各样的战术。

属性

精灵们的属性虽然没有改变，但一些属性在迷宫中可是会有特殊能力的。比如水系精灵可以在水面行走，火系精灵可以在岩浆上行走等。本作的属性相克与原作有些不同，当效果为有效时的伤害值为1.4倍，而效果不理想时的伤害值为0.7倍。当自己的技能正好克制对方两个属性时，伤害为1.96倍。如果自己的技能对敌人两个属性效果都很差时伤害值为0.5倍。在一个属性有利一个属性不利的情况下，伤害值都为0.98倍。此外在原作中像格斗对鬼的情况下，伤害值不再是0而是改为了0.5倍。如此一来，最差劲的伤害效果也就是0.35倍了。这样设定的原因自然是出于平衡性的考虑，毕竟对于在迷宫中的我们来说生命只有一次。

天气

同正统作品一样，本作同样包含天气要素。在主菜单画面可以看到本楼层的天气，可以使用技能或是天气之玉来改变。

はれ	晴	最普通的天气
くもり	多云	普通系以外的技能伤害降低
ゆき	雪	冰系精灵倍速状态、朝阳、光合成、月光的回复量变为1
きり	雾	电系技能威力减半、朝阳、光合成、月光的回复量变为1
ひざしがつよい	烈日	火系的技能伤害上升，水系的技能伤害减半。闪电命中率降低，太阳光线当回合射出
あめ	雨	水系的技能伤害上升，火系的技能伤害减半。闪电必中，太阳光线伤害减半。自爆、大爆炸及诱爆特性无法发动
あられ	冰雹	冰系以外的精灵每10回合损失3点HP。暴风雪必中，太阳光线威力减半。
すなあらし	沙暴	除岩石、钢、地系以外的精灵每10回合损失3点HP。太阳光线威力半减。

机关

自游戏中期开始，在各迷宫中都将出现形形色色的机关。除了向上箭头形状的奇异地板（ふしぎなゆか）外，这些机关都将为我们的冒险带来巨大麻烦，有时甚至是致命打击。机关平时没有办法看见，只有踩上时才会发现。一般情况下按住B键快速移动的话有一定机率踩上后不触发。在使用普通攻击时可以探测出前方一格是否有机关，另外记得一定让同伴学会机关避行(わなふまず)这一聪明指令。否则自己踩了机关不算，后面的同伴再傻乎乎地跟着踩一下就太糟糕了。

怪物屋

“《不可思议的迷宫》系列”最经典也是最可怕的系统的之一，整个房间的地上放着大量道具，但几乎到处都是机关。本作中，只有踏入房间后才能得知是否为怪物屋。过去那种靠宝玉、透视装备查看本楼层精灵状况的方法

都没有用了。当队友聪明度在8以上时可以领悟“怪物屋防止”（ハウスよけ），当前方是怪物屋时队友就会停止前进。一般判断是否为怪物屋的最好办法就是屋中道具的数量，如果一个屋中有着大量的道具，那就很可能是怪物屋了。进了怪物屋最基本的战法是退入巷道中，一对一地打可以大大提高胜算。另外救助朋友的探险队时，救援地点也强制为怪物屋。

地摊



在迷宫冒险中有时会遇到变色龙在迷宫中的地摊，地摊上几乎可以用钱买到各种各样的物品。但如果强行把东西拿出地摊或是拿着东西不付钱的话，就会遭到摊主以及其无数兄弟的围追堵截。摊主的全能力255，永久二倍速行动。即使是神兽遇到它们，想靠硬抢的话也是很难成功的。另外一定要注意千万别没事用技能攻击摊主或是用东西砸它，否则摊主会发起攻击的，特别要避免敌人精灵、摊主、我方成一直线的情况发生。

藏宝室&黄金之间

游戏中有时可以发现一间上了锁的房间，这时需要使用道具钥匙（カギ）来开启。里面一般存放着宝箱或是贵重的物品。这些房间没有办法用大部屋之玉破坏，也没有办法用吸引之玉将里面的东西吸出来。

有时在告示板上还可以看到一种名叫黄金之间探险（おうごんのま）的任务，前往指定的迷宫就能发现黄金之间。被水围住的黄金之间最好携带水系精灵前往，否则无法取出宝箱。宝箱中装的都是黄金系的物品，在游戏中都是绝对珍贵的！

秘密市集

作为《空之探险队》的新增加要素，在迷宫中冒险有时会遇上秘密市集。在这儿除了可以回复体力和满腹外，还可以解除道具的粘着状态、脱出迷宫。更可以购买装有许多商品的大礼包。要是遇上秘密市集那真是太幸运了！

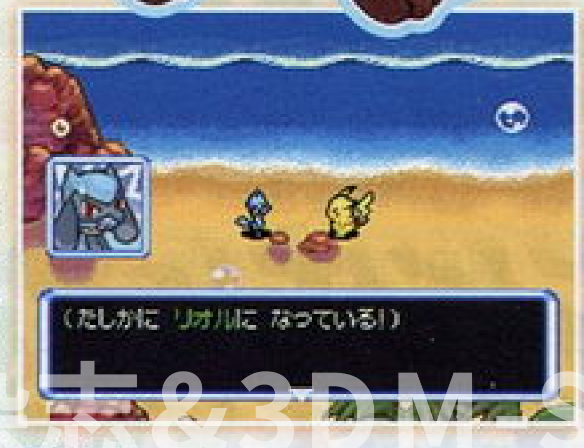


照例，开始时我们要选主角精灵，选项一大堆，其中开篇第一个提问“ときのたんけんたいか やみのたんけんたいを あそんだことがある/ある ない”对选新主角至关重要，选ある，出现的主角肯定是新的；反之则是《时·暗》就已有了的主角。值得注意的是，最后的问题要求将手指或触控笔按在触摸屏上，等待提示后才可将手指放开，如果发现那一步循环出现提示，把手指按在触摸屏上就可以了。

Chapter 1 暴风雨中的大海

あらしのうみで

暴风雨后，一只精灵无力地躺在海滩上，另一个刚刚在行会门口便被警报吓跑的精灵则正来到此，眼前这个陌生的家伙竟然说自己是人类……这时，一只强壮的超音蝠将它撞倒在了地上，并和同伙瓦斯弹抢走了宝物。主角表示要帮助萍水相逢的小家伙拿回宝物，于是，两人的第一场冒险开始了！



海岸洞窟 かいがんのどうくつ

楼层数：B5F　商店：无　机关：无　怪物屋：无

作为游戏的第一个迷宫，难度自然不高。大家可以在这里掌握一些迷宫中的基本生存技巧。比如在没有敌人时可以按住AB键原地踏步快速回复HP，通过斜向移动节约步数快速靠近目标等。这里的敌人不是很强，可以安心地探索迷宫捡完每一楼层的全部道具，运气好的话还可以捡到睡眠种子（すいみんのタネ）和爆裂种子（ばくれつのタネ），前者投掷出去能使对手陷入睡眠状态，后者自己吃下后能吐出火焰伤害对手。在B5F终于见到了刚才偷走宝物的瓦斯弹和超音蝠，使用刚才提到的种子，能轻松打倒对方。

终于打倒了那两个坏蛋，伙伴也拿回了宝物。伙伴告诉主角，这块被称为“遗迹碎片”（いせきのかけら）的宝石据说来自一个谁也未曾去过的神秘大陆。为此，它希望成立自己的探险队，解开这块宝物背后埋藏的秘密。可惜连最起码的在行会注册探险队都没能办成，更别说招募到队员了。主角表示为了恢复记忆及找到恢复人类身体的办法，愿意与它组队……





Chapter 2 行会入门
ギルドにゅうもん

为了注册探险队，伙伴带着主角再一次来到了胖可丁行会的门前。大门依然如往常那样紧闭着，但这次伙伴终于拿出勇气站到了门前。“发现精灵！发现精灵！”那个可怕的声音又一次从地下传了出来，伙伴在主角的鼓励下终于通过了行会岗哨的盘查。而对于主角的脚印，似乎那个岗哨也无法弄清脚印主人的身分，于是，行会大门打开了……

由于行会修行非常困难，这年头还来注册探险的会员已变得越来越少。音符鹦鹉连哄带骗地将它们带到了行会老板胖可丁的办公室，在为新探险队起完名字后，胖可丁老板正式宣布主角和伙伴的“空之探险队”正式成立了。此后老板会送上一幅被称为可以快速到达世界任意一角的不可思议地图以及一个探险背包，背包里还有胖可丁送给新会员的两条围巾。晚上，伙伴激动得无法入眠，各种各样的冒险让它期待不已。

第二天被爆音怪吵醒后，与行会所有成员一起来到大厅接受老板的晨训，听完晨训后音符鹦鹉便将主角和伙伴带到了一楼的告示板前告诉它们告示板是接受和发布任务的平台，而接下来的任务是帮助跳跳猪找回它超级重要的珍珠。出行会往下走，在十字路口向右就进入迷宫了，以后的大多数任务也都由此进入。

潮湿岩场 しめったいわば

楼层数：B6F　商店：无　机关：无　怪物屋：无

同样是一个非常简单的迷宫，这里出现的敌人并不强，得到了探险背包的我们可以在迷宫中收集道具了。最后几层出现的祈福铃比较厉害，当被它用缠绕困住时应果断使用技能打倒它。本迷宫没有BOSS，在底层找到珍珠后冒险即算完成。

见到重要的珍珠被找回，跳跳猪感激地送上了2000元作为回礼。正当伙伴满心欢喜地数着金币时，音符鹦鹉却将百分之九十的酬劳征收过去，还说是规矩，黑啊……

Chapter 3 时空的呼唤
じくうのさけび

新的一天开始了，音符鹦鹉将两人带到右边的告示板前。告示板上贴满了无数帅气的精灵头像，正当伙伴无比憧憬时，音符鹦鹉却告诉它那些都是被通缉的家伙……接下去的任务就是抓捕坏蛋了，在音符鹦鹉的建议下，主角和伙伴决定到镇上看看。此时热情的比帕水獭跑来主动为两人充当起了导游，在介绍完基地的设施后便带着两人来到了镇上。



繁华的小镇上开着无数的店铺，伙伴与主角一起从东街逛到了西街。在西街变色龙的商店购物时，恰巧遇到一对正在购买苹果的水鼠兄弟。在与店主的闲聊中得到原来兄弟二人一直在寻找着一件名为“水面浮标”（あるみずのフロート）的宝物。忽然利利鼠一个踉跄摔倒在了地上。好心的主角帮它捡起掉落的苹果，伸手还给它的瞬间，竟然冥冥之

中好像听见了利利鼠的呼救声……

带着满腹疑问的主角与伙伴一起回到东街，在广场上再次遇到了刚才的水鼠兄弟。交谈后才得知身边这位好心的素利普愿意帮它们的忙，而且据说已经得到了那件丢失宝物的下落。正当它们匆匆离去时，主角的眼前突然出现了一幕奇异的景象：素利普竟然在山顶威胁着利利鼠……

素利普看起来是相当面善的，怎么可能会绑架利利鼠呢？但回到行会，看看告示板上的通缉令——正是刚才在镇上遇到的素利普！

一路小跑来到镇口的两人正巧遇上了玛利鼠，从它的口中得知就在刚才利利鼠跟着素利普一起去了荆棘山……

荆棘山 トゲトゲやま

楼层数：B5F　商店：无　机关：无　怪物屋：无

迷宫的难度一下子变得高了起来，这里出现的敌人非常难对付。在这儿一定要小心嘟嘟和胖胖翁的电光火石，这个技能可以在二格以内进行攻击不说，而且还有本系加成。此外胖胖翁的撞击、起风的伤害力也不容小视，遇到胖胖翁时不要吝啬PP值，用技能快速将它打倒才是上策。要是草系和格斗系精灵的话，也许有被秒杀的危险。本迷宫可以拾到复活种子，带在身上等于多了一条命。最顶层的BOSS素利普HP在100左右，它的念力伤害比较高。特性是不眠，别对它使用睡眠之种。

成功解救利利鼠后才知道，原来素利普将它带到山顶是为了寻找埋藏在山中的宝物。由于那个藏宝的洞实在太小，不得已只能把利利鼠捉来帮忙。为了表彰空之探险队，警察UFO磁怪将一个更大的探险背包送给了主角，这下总共可以装入的道具数变为24个了！

夜晚，暴风雨大作，百无聊赖的伙伴开始为主角讲述关于时之齿轮的传说，那是一种隐藏在森林、湖泊、火山中的宝物，因为对于世界来说非常重要，所以谁都不敢轻易触动它……然而谁也没想到，就在这个雨夜，一个可怕的黑影却向时之齿轮伸出了魔爪……

第二天醒来时音符鹦鹉安排两人去完成三个告示板上积压的任务，主角一口气挑选了三张同一迷宫的任务打算一次性做完。虽然有些吃力，但不用一次次地跑迷宫，倒也大大提高了工作的效率。

Chapter 4 警戒任务

みはりばん

这天起来，爆音王把主角和伙伴喊去。由于三地鼠传达情报脱不开身，因此把地鼠给找去帮忙了，这样一来行会的警戒任务就没人干了，因此希望主角能代替地鼠做一天哨兵——怪不得那天站到门前立马被认了出来，原来是地底有人偷窥啊。主角待在竖井中，抬起头将每一只路过精灵的脚印报给爆音怪。这是个判断脚印的小游戏，百分百识别的话，还可得到额外的奖品。第二天醒来时，音符鹦鹉又安排去解决告示板上的两个任务，赶紧去帮助有困难的精灵们吧！

Chapter 5 第一次的探险

はじめてのたんけん

一天早晨，胖可丁老板突然告诉大家，“木崎森林”（キザキのもり）的时间停止了。一种不祥的预感突然涌上心头，难道说时间齿轮被偷走了？正当伙伴为此感到担忧时，音符鹦鹉为两人下达了一个探索秘密瀑布的任务——终于可以像一个真正的探险队般展开一次冒险啦！路过后山时，主角发现这儿新开了一家咖啡馆。在这里除了可以喝到果汁外，还能将不用的道具进行交换。



大瀑布已在面前，但除了汹涌奔腾的瀑布外什么也没有。正当伙伴为眼前的景象一筹莫展时，主角的眼中又一次浮现出了幻觉。一个黑色身影出现在瀑布前，随后纵身一跃冲进了瀑布……

虽然这是如此不可思议的事，但作为搭档最重要的就是彼此信任，相互鼓劲的两人闭上眼睛，在心中默数三下，一口气朝瀑布中冲了进去……

瀑布洞窟 たきつぼのどうくつ

楼层数：B8F　商店：有　机关：无　怪物屋：无

瀑布洞窟出现的精灵以水系为主。由于是洞穴，所以在巷道中时视野会受到限制，只能看见二格之内的情况。这里出现的强敌不多，但异常状态比较麻烦。其中蚊香蝌蚪会用催眠术，而毛球更能使用催眠周身八格精灵的催眠粉。另外，还要小心雨蛛和蚊香蝌蚪远距离的泡泡攻击。这里出现软糖的频率比较高，游戏初期可以在这儿多刷几次将聪明度提高一些。聪明度高的情况下可以学到不少对冒险有用的战术。

洞穴尽头一块巨大的宝石出现在两人的眼前。伙伴兴奋地抱着宝石，但不论怎么用力也拔不出来。此时主角的眼前又出现了幻觉，先前出现的那个黑影似乎触发了什么机关一下子被洪水冲走了。“这里有个开关！”正当主角被幻觉惊出一身冷汗时，伙伴似乎有了意外的发现。难道说……

主角还没来得急喊出口，只听从远处传来了隆隆的水声。一阵天旋地转后，两人被冲进了一个温泉，不管怎么说也算是发现了瀑布后的秘密吧。正当回到行会的伙伴向音符鹦鹉汇报今天的发现时，主角突然想起幻觉中的那个黑影竟然如此熟悉。原来，早在很久以前行会的老板胖可丁就已经发现那儿了。

夜深人静的午夜，伙伴激动地回忆着白天的冒险。它看了看手中的遗迹碎片，相信自己总有一天一定能和主角一起，把这块碎片的秘密解开。

Chapter 6 毒玫瑰 ドクローズ



第二天，胖可丁老板宣布了行会即将挑选优秀成员进行远征的消息，干劲十足的伙伴拉着主角就往告示板跑，争取多接一些任务，以优异的表现获得远征的名额。但在告示板前，竟然看到了超音蝠和瓦斯弹，难道它们也成立了探险队？瓦斯弹一下撞倒了伙伴，恶狠狠地威胁伙伴最好赶紧解散空之探险队，否则“毒玫瑰”不会放过它们。正说着，毒玫瑰探险队的老大暴鼬出现了，刚一下楼就用臭屁熏倒了众人。瓦斯弹悄悄把行会即将远征的消息告诉了老大，它们一阵嘀咕后便奸笑着朝行会外走去。

还是先工作吧，在完成一个任务和一天的警戒后。第三天的一大早，胖可丁向众人介绍了三名协助远征的新会员——毒玫瑰三人组！就连平日最有干劲的爆音怪也因受不了暴鼬的臭气而没了工作的动力。打起精神完成这天工作的众人回到宿舍倒头就睡了，而另一头，毒玫瑰三人组策划的阴谋已经悄然开始……

翌日，音符鹦鹉赶来告诉主角，老板最喜欢的世界第一苹果在昨夜间全部不翼而飞，为了不让老板发怒，音符鹦鹉要求主角和伙伴迅速前往苹果森林将世界第一苹果带回来。

苹果森林 リンゴのもり

楼层数：12F　商店：有　机关：无　怪物屋：无

苹果森林出现的敌人都不是很强，主要以果园中常见的虫系精灵为主。不过还是需要留意巴大蝴的催眠粉和麻痹粉，另外后期出现的大针蜂拥有强力技能连续突刺，全中的话可不好受。还有椰蛋树的催眠和投蛋也不容小觑，遇到这些精灵时最好长个心眼，尽量用技能快速消灭掉。

在苹果森林中总算找到了世界第一苹果树，但就在主角打算动手摘苹果时，毒玫瑰三人组出现了。眼见暴鼬将世界第一苹果顶下树，伙伴终于鼓起勇气向这伙坏蛋提出了抗议。面对空之探险队的挑战，暴鼬轻蔑地大笑起来，和瓦斯弹使出了双重毒气弹，一招就将主角和伙伴熏倒在地。

无功而返的两人自然受到了音符鹦鹉的一顿数落，连晚饭都没得吃了。当胖可丁老板得知苹果森林再也没有世界第一苹果的时候还是忍不住发起怒来。就在此时，毒玫瑰三人组跑了进来，向老板献上了世界第一苹果。取得了胖可丁老板信任的暴鼬不禁暗暗高兴，按照它的计划，只要在远征途中打倒胖可丁，那之后发现的宝物自然就归它了。

第二天一早音符鹦鹉又来下达任务，但饿了一夜的两人说什么也没力气再去工作了，此时，不远处的比帕水獭将两人带回宿舍后，同伴们取出了昨晚偷偷藏下的食物。无比感动的两人在吃完了早餐后终于可以打起精神，前往

告示板开始了新一天的工作。

路过后山时，从咖啡馆的客人处听说圈圈熊正在搞新活动。根据它的新设想，首先从大家的手里收集用不着的道具，随着大家的交换，店里收集的道具将越来越多——但这仅仅是以前的服务模式，随着新计划的推出，它将利用收集到的道具开拓蛮荒之地。在这个世上仍有许多没人到达的蛮荒之地，那儿沉睡着众多隐藏的财宝和未被人们解开的谜团。随着开拓，诱人的宝物和新的探险点也将不断出现，最后再将这些宝物带回这儿，便又有新的物品可交换了。

在完成了一次警戒和委托任务后，终于到了公布本次远征队员名单的日子，想不到本次远征竟是全体总动员。这次的目的地据说是一处名叫雾之湖（きりのみずうみ）的地方。出发前主角、伙伴还有比帕水獭被分到了同一组，并且还得到了可以装下32件物品新探险背包。来到镇上整备完后立即启程吧！



就这样，行会的远征拉开了序幕。每个小组分别从不同的路线朝目的地开始进发……

Chapter 7 行会的征途

ギルドえんせいへ

小坑道 ちいさなよこあな

楼层数：B5F　商店：无　机关：无　怪物屋：无

在来到第一个山洞前时，比帕水獭会询问是往哪个方向前进，如果选择第二项的话就会来到这里。这是一个与主线无关的小迷宫，出现的敌人都不强，主要用来提升一下我方精灵的等级。另外这里出现的宝玉不少，正好也可以收集一下。完成本迷宫后会回到刚才的选择点，此时可以再次选择挑战本迷宫。当觉得准备充足后便选择第一项，朝故事主线前进吧。

沿海岩场 えんがんのいわば

楼层数：B9F　商店：有　机关：无　怪物屋：无

这里出现的敌人以水系精灵为主，不过都不是太强。惟一需要注意的是球海獭和长须海狮可以使用全房间攻击的小雪，另外也需提防一下海蛞蝓使用水之波动进行远程攻击。别看比帕水獭傻乎乎的，但能力还是很高的，共同的冒险中它还是非常有用的。完成本迷宫后会来到一处中继点，一番休整准备后就继续前进吧。

岩石坑道 えんがんのいわば

楼层数：B5F　商店：无　机关：无　怪物屋：无

同小坑道一样是一个附加迷宫。由于这儿出现的精灵经验值并不高，因此也没有太多进入的必要了。要是没兴趣的话可以跳过这个迷宫，直接前往犄角山即可。

犄角山 ツノやま

楼层数：14F　商店：有　机关：无　怪物屋：无

这里出现的敌人总体来说实力并不是很强，但它们的各种能力却令人非常头疼。蘑蘑菇和派拉斯特的特性在受到通常攻击时有可能令我方陷入异常状态，天然雀和松果球拥有攻击周身精灵的暗夜魔影和自爆，化石翼龙的压力特性可以大量消耗我方的PP值。不过此处最讨厌的家伙是凶蜘蛛，它的技能可以随机吃掉我们背包中的一样食品。在这儿最需提防的是末入蛾攻击全房间对手的银色之风，万一能力全部上升一级的话对付起来将非常吃力。另外从这里开始，就有很高的机会遇到变色龙地摊了，不过记得一定要付钱买东西哦……

Chapter 8 古拉顿神像

グラ-ドンのしんぞう

穿过犄角山终于来到了宿营地，没想到行会的同伴都已经到了。主角突然有一种奇怪的感觉，似乎在过去曾到过这儿。正当伙伴开始嘲笑主角的奇思妙想时，风铃却告诉了众人一个关于这里的传说，据说在浓雾深处的湖中住着尤库西，为了保护湖中的秘密，只要是看见它的人都会失去记忆。难道说主角在过去曾见过尤库西？看来这一疑问只有找到雾之湖后当面问尤库西才能弄清楚了。音符鹦鹉下达了下一步的作战计划，命令各队员在浓雾森林中分头进行探索，如果发现了驱散浓雾的方法就回宿营地来报告。准备进入浓雾森林的伙伴突然在路边停了下来，树丛中一颗红色的宝石引起了它的注意，说不定这颗特别的宝石在未来某个地方会派上用场。

林间小道 もりのよこみち

楼层数：5F　商店：无　机关：无　怪物屋：无



同前两处小道一样，这里也是一个与主线剧情无关的迷宫。此处的敌人同样不是很强，但经验值较高。有兴趣的话倒是可以在这儿练练级，既轻松又安全。另外需要注意的是这三个小道在完成主线剧情后就没法再进入了。

浓雾森林 のうむのもり

楼层数：11F　商店：无　机关：无　怪物屋：无

本迷宫的天气为雾状态，敌我双方的命中率都有所降低。此处需要小心咕咕和夜鹰的催眠术，特别是后者，除了催眠术外还掌握了飞行系的最强技能神鸟，催眠+神鸟的COMBO可能会带来致命的危险。另外土龙的哈欠也非常麻烦，睡眠的持续回合比较长。这里攻击较强的敌人是咪咪兔，它的本系技能撒气（やつあたり）十分厉害，需要特别留心一下。另外本处可以捡到不少实用的技能训练机，背包有空间的话千万不要错过。

Chapter 9 雾之湖之谜

きりのみずうみのなぞ

森林尽头的喷泉边，小呆虾发现的一座倒塌雕像引起了伙伴的注意。雕像下的附注中写着当古拉顿苏醒之时，太阳将照耀天空，阳光将洒满埋藏宝物的大地……正当众人为如何让石像苏醒而困惑时，伙伴提出了一个建议。既然主角说曾来过这儿，那么也许可以使用那种神秘的力量解开谜题。在主角的提示下，伙伴终于在神像胸前找到了一个小孔。就在伙伴将刚才拾得的红色宝石放入小孔的瞬间，天空顿时云开雾散——迷雾的秘密竟然被主角解开了，看来雾之湖应该就在里面！小呆虾赶回营地将消息告诉其他队员，就在主角与伙伴准备继续向前探索时，躲在一旁的毒玫瑰三人组再次登场。正在双方剑拔弩张之时，一个大苹果滚了过来，见到追着大苹果从远处跑来的胖可丁，毒玫瑰三人组收起了刚才的嘴脸。在胖可丁老板的命令下，主角和伙伴决定继续朝雾之湖深入。拨云见日的丛林小道尽头出现了一座山洞，然而就在两人进入山洞不久，毒玫瑰三人组将黑手伸向了胖可丁老板……

热水洞窟 ねっすいのどうくつ

楼层数：B8F+B7F　商店：无　机关：无　怪物屋：无

此处出现的敌人比较强，需要留意的精灵有掌握了连续攻击技能的大葱鸭、镰刀螃蟀。除了攻击系技能外，像熔岩蛞蝓的哈欠和布比火龙的烟雾都是非常令人头疼的异常状态技能。本迷宫最难缠的精灵非圆顶骆驼莫属了，它的全房间攻击技能震级变化（マグニチュード）随机性非常大，运气不好甚至会被秒杀。经过中继点后来到温泉洞窟深部，这里新增加的强敌不多，只要注意一下萤火虫的怪异光和影分身即可。

看见前面的雕像，相信可以猜到本迷宫尽头也许会有某只神兽了吧？来到顶层果然见到了传说中的神兽古拉顿！古拉顿的特性将天气强制变为烈日，水系技能对它的伤害将大大降低。此外它还有“全身而退”的聪明技能，在攻击MISS后会自动后退一格。而它的技能还可以克制火系和强化自身物理能力，总之是前期很难对付的一个BOSS。尽量活用各种种子的效果吧，记得多带一些复活之种，否则很难战胜它。

一场昏天黑地的大战后，终于将古拉顿打倒，结果发现它只不过是一个幻影。而此时雾之湖真正的主人尤库西终于出现了，经过主角的一番解释，尤库西终于相信了。在尤库西的带领下，主角和伙伴终于来到雾之湖边。美丽的雾之湖中，两人看到了由尤库西守护的时之齿轮。尤库西告诉它们，为了保护这里将消除两人的记忆。伙伴问主角的记忆是否是尤库西消除的，尤库西表示它从来没见过人类，而且它消除的记忆仅仅是来到湖畔时的那一小段。不久胖可丁和行会成员都陆续赶来，因为信赖大家，最后尤库西表示不消除大家的记忆。但是仍然希望大家可以保护这里的秘密。

漫长的远征就这样划上了圆满的句号，胖可丁和成员们回到了行会。然后主角和伙伴在接下去的日子中继续着新的修行……

Chapter 10 夜幽魂

ヨノワール

新的一天又开始了，世界第一探险家夜幽魂来访！爆音怪告诉主角，拥有渊博知识的夜幽魂几乎没有不知道的东西，据说它将在小镇住上一段时



间。简短的寒暄后，主角与伙伴便开始了新一天的工作。是夜，毒玫瑰三人组踉踉跄跄地回到行会前，本以为偷袭可以得手，想不到却反被胖可丁打倒。

第二天起来，音符鹦鹉希望主角能去镇上帮忙买些世界第一苹果。在商店前正好遇到了逛街的夜幽魂，连变色龙都赞美它学识渊博。



在说明来意后，变色龙表示世界第一苹果暂时没货。此时水鼠兄弟也路过这儿，精神的兄弟俩仍在努力寻找着丢失的水面浮标。不愧是被称为学者的夜幽魂，连水鼠一族专用的特殊宝物都了如指掌。就在变色龙表示也想进一些水面浮标来卖时，伙伴突然想起得赶紧回去向音符鹦鹉汇报才行。然而就在主角与伙伴离开不久，两个熟悉的身影也从店后悄悄溜了开去……

听说连变色龙商店都没了世界第一苹果，音符鹦鹉只能自己想办法去了。完成当天的告示板任务后，在吃晚饭时听见了一个坏消息，又一个时之齿轮被偷了。音符鹦鹉告诫所有队员一定要保守关于雾之湖的秘密。

但是，那个盗贼还是找到了雾之湖。正当尤库西为当时没有消除行会众人记忆而后悔时，那个盗贼却称它根本没有从任何人处打探消息。更让尤库西震惊的是，它竟表示很久前就已经知道了这个地方！

第二天一大早水鼠兄弟跑来告诉主角它们终于得知了宝物的下落，希望主角和伙伴能一起帮忙取回。原来，今天早晨水鼠兄弟收到的一封信上说它们想找的宝物在电气平原上，伙伴读完信后当即表示这很有可能是一个陷阱，但即便如此水鼠兄弟仍决定前往。要知道，那儿可是电系精灵的栖息地，水鼠兄弟不是去送死吗？犹豫再三的主角最终还是决定帮助水鼠兄弟前往电气平原找回宝物。

电气平原 エレキへいげん

楼层数：10F+9F	商店：有	机关：有	怪物屋：有

这里出现的敌人以电系为主，敌人的单体实力不是太强，但需要小心在房间中时敌人的一些全体辅助技能，比如正负电宝宝的帮手、双面鹿的高速移动。经过了中继点后，新增敌人中的肯太罗和嘟嘟利的攻击力都是非常需要警惕的。

本处的BOSS战是被八只落雷兽和首领雷电兽包围在中心，待在原地的话两回合后就将陷入被包围的险境。这种情况下可以充分利用道具的力量来对敌施加异常状态，有周身八格攻击或是全房间攻击技能的话将非常轻松。如果什么都没有也不用担心，可以与伙伴朝同一方向突围。落雷兽的体力约在50左右，与伙伴配合的话可以马上打开缺口。



终于找到了水面浮标，却遭到了雷电兽一族的围攻，当雷电兽为了保护领地而舍身一击时，夜幽魂突然挡在了它的面前，原来雷电兽一族当年为了寻找栖息地经历了无数磨难，因此它们对于外界的来客非常敏感。夜幽魂解释主角它们并非为抢地盘而来，雷电兽最后答应给它们一些时间寻找丢失的宝物。但为何宝物会在这儿呢？夜幽魂推断是有人在故意设计陷害，正说着，毒玫瑰三人组再次登场。见到夜幽魂在此，丢下几句狠话后便扬长而去了。

终于帮助水鼠兄弟找回了宝物，在变色龙的夸奖和主角的谦虚回答中得知主角的特殊能力后，夜幽魂大惊“难道说，是时空呼唤的力量？”为了进一步确认此事，伙伴将它带到了海边。这儿是发现主角的地方，而且主角记得自己并非精灵，而是一个人类。“那，你还记得自己的名字吗？”夜幽魂小心翼翼地问道。主角点点头，将自己的名字告诉了它。当主角说出名字时，夜幽魂的嘴角浮现出一丝奇怪的笑容……正这时，比帕水獭急匆匆地跑来通知大家紧急集合……



Chapter 11 盗贼丛林蜥蜴
とうぞくジュプトル



当主角赶回行会时，所有人都已经停下了工作围在通缉令前。难道又有时之齿轮被盗了？这次被偷的正是位于雾之湖深处的时之齿轮，尤库西也被盗贼打伤。不过这次总算绘制出了盗贼的画。胖可丁行会决定全员加入到追捕它的行动中。前往小镇做好充分的补给后，根据夜幽魂提供的时之齿轮所在地，音符鹦鹉便开始布置保护任务。主角和伙伴被派往北之沙漠，出发前夜幽魂友情提示那儿常年刮着沙暴，建议作好充分的补给。

北之沙漠 きたのさばく

楼层数：15F	商店：无	机关：有	怪物屋：无

这里出现的精灵大多不怕沙暴，天平土偶的扔泥攻击很容易使我方命中下降，而且有时还会自爆。地系的卡拉卡拉攻击力很高，火、电系精灵最多挨它两下。后期出现的精灵中有不少会使用连击的，比如穿山鼠、铁甲犀牛，运气不好的话就会被秒杀。此外需要留意迷宫中有些楼层会刮起沙暴，在沙隐特性的保护下，一些精灵变得十分难缠。

好不容易来到最深处，可这儿除了无数流沙坑外什么也没有。虽然主角隐隐感觉似乎自己也曾来过这儿，但在伙伴的催促下两人还是决定赶紧回行会报道去。

回到行会，得知另一路的队员也无功而返，不过比帕水獭却对那儿的美丽景色流连忘返，还捡了一块水晶作为纪念品。休息了一夜后，第二天音符鹦鹉正和夜幽魂商议新的作战计划。此时主角突然想起在流沙坑时的感觉就像在雾之湖时一样，说不定那儿也有时之齿轮！回到北之沙漠流沙坑的主角再次确认这里的确有着与雾之湖同样的神秘感，但正如同伴说的那样，这里仍然什么都没有。短暂的犹豫后，两人相互鼓励着跳入了流沙……

流沙洞窟 りゅうさのどうくつ

楼层数：B10F+B10F	商店：无	机关：有	怪物屋：有

这里出现的敌人都是北之沙漠的强化版，前几层出现的沙漠蜻蜓经验值很高，不过实力很强。需要小心在较大的房间中被钢嘴娃娃下降回避后受到毒尾蝎的连续飞弹针攻击。经过中继点后，敌人中出现了可以发动沙暴天气的沙河马。此时敌人一下子变得难对付起来，特别是拥有沙隐特性的精灵们。另外毒尾蝎还有个不常用的技能刺壶，效果是随机提升房间中伙伴能力二级。后期这里出现的最强精灵是巨甲龙，没抗性的话，最多两下必定被送回中继点去。

地底之湖的守护者艾姆利特不是太强，但需要小心它的封印术。它的的HP在300左右，连携夹击下很容易就可以将其打倒。

正当主角和伙伴向艾姆利特解释自己不是偷盗时之齿轮的盗贼时，通缉令上的家伙出现了，将主角和伙伴打倒在地上并拿走了时之齿轮。艾姆利特紧张地告诉两人这里的时间就要停了，不得已，三人只得快速逃离了地底湖。

Chapter 12 剩余的可能
のこされたかのうせい

回到行会的两人将时之齿轮被抢走的消息告诉了大家，众人不禁为最后的时之齿轮担忧起来。此时夜幽魂告诉大家，湖之精灵间可以用心灵感应传达信息，因此相信最后的阿库诺姆已经做好了准备。在夜幽魂的提醒下，比帕水獭取出从水晶洞窟带回的水晶，主角果然通过水晶感知到了时空的呼唤。

幻影中，丛林蜥蜴来到了一个水晶般的屋中，而一只蓝色的精灵正拼命保护着时之齿轮，但是时之齿轮最后还是被抢走了……夜幽魂提出，虽然事情已成事实，但未来也许还有改变的可能。事不宜迟，主角决定和伙伴立即赶往水晶洞窟，阻止丛林蜥蜴抢走最后的时之齿轮。

水晶洞窟　すいしょうのどうくつ

楼层数：B11F　商店：无　机关：有　怪物屋：有

这里出现了大量的地系精灵，小心它们使用的震级变化，另外还需要小心剑牙蛇的讨厌声音和毒尾巴。后期需要小心隆隆岩的岩石爆破，说不定一回合就能将我方砸死。总体来说本迷宫没有流沙洞窟难，小心一些即可。



洞穴深处，三座彩色的水晶雕像引起了伙伴的注意，也许同雾之湖的神像一样隐藏着秘密吧？当伙伴触碰到水晶时，水晶的颜色发生了改变。此时主角的又听见了时空的呼唤，当将水晶全部换成天蓝色时，大地开始颤抖，一座巨大的水晶洞窟拔地而起。

大水晶道　だいすいしょうのみち

楼层数：B13F　商店：无　机关：有　怪物屋：有

本迷宫出现的敌人并不是太强，除了小心卷尾猫的催眠术外，并没有太多需要特别留意的地方。后期的巨头冰怪和灾兽稍稍有些厉害，但只要技能使用得当，对于打到这里的玩家来说应该不难对付了。

本处的BOSS就是丛林蜥蜴了，它的能力非常高，在这里不幸被它打倒的话也不用泄气，因为这是剧情的一部分。如果正好主角的属性能克制它的话，可以挑战试试。基本战法是一拥而上联合攻击，如果同伴有两格技能的话，可以使用战术中的逃跑退到一格以外辅助攻击。当主角或伙伴HP顶不住一击时应该果断回复HP或是退开战场，必要时可以拿说得的NPC当炮灰使。配合能力升降技能的连携以及睡眠、猛攻之种，在这里打倒丛林蜥蜴也不是没有可能。



再次被丛林蜥蜴打倒后，伙伴奋不顾身地挡在阿库诺姆的面前。就在丛林蜥蜴向伙伴狠下毒手时，夜幽魂挡在了伙伴的跟前，并一击将丛林蜥蜴打倒，丛林蜥蜴见势不妙，虚晃一招跑了，本想继续追击的伙伴和主角也终因体力透支晕倒……

Chapter 13　夜幽魂的秘密

ヨノワ-ルのひみつ



醒来时两人发现已经回到了行会的宿舍中，此时小磁怪传来消息说警方与夜幽魂正在小镇广场上汇报丛林蜥蜴的新动向。从夜幽魂口中得知最终被丛林蜥蜴逃脱的消息后，众人不禁为最后的时之齿轮担心起来。此时夜幽魂说出了一个秘密，原来它与丛林蜥蜴竟然来自于未来世界，而它盗取时之齿轮的目标竟然是让星球停止运动，到那时，陷入黑暗的世界将被完全毁灭。为了尽快捉住它，湖之三精灵决定对外放出消息说即将封印最后的时之齿轮，这样丛林蜥蜴定然会赶来，接着三精灵便能合力将其制服。

大家都去散布消息去了，主角和伙伴自然不愿闲着。在完成了几天的工作后终于从小磁怪那儿传来了好消息，就在昨天晚上丛林蜥蜴已经被抓住了。广场上聚集着围观的群众，在两只鬼精灵的押送下，丛林蜥蜴和夜幽魂朝这边走来。世界的和平终于保住了，这也意味着分别即将来临。在与众人告辞后，夜幽魂带着丛林蜥蜴朝广场上的黑洞走去。

“啊，对了，最后还是想问候一下你们俩。”夜幽魂朝主角和伙伴招了招手，望着两人恋恋不舍的神情，夜幽魂不禁轻轻微笑起来：“说分别为时尚早，不如你们两个也一起来吧！”没等主角和伙伴反应过来，两人已经被夜幽魂一起拉进了黑洞……

Chapter 14　未来的世界

みらいせかいへ

从黑暗中醒来的主角和伙伴发现自己已深处牢狱之中，依稀记得之前被夜幽魂带进了空间黑洞，难道说这儿就是未来的世界？



正想时，四只鬼精灵冲进来将两人五花大绑带到了一个黑暗的房中。同样被绑在柱

上的竟然还有丛林蜥蜴，但为何主角和伙伴会与那家伙一起被绑在处刑场的柱子上？正纳闷着，六只鬼精灵和夜幽魂来了！伙伴拼命大叫起来，但装作没有听见的夜幽魂却冷冷地朝鬼精灵下达了处决的命令。

一旁的丛林蜥蜴向主角和伙伴授以了逃脱之计，虽然两人还是无法信任丛林蜥蜴，但还是决定奋力一搏——正如丛林蜥蜴所说的那样，在鬼精灵行刑的过程中绳子果然被抓开了。三人用尽全力打倒鬼精灵，在一阵闪光中逃出了夜幽魂的魔掌。

逃离地牢的两人惊讶地发现四周的时间已经完全停止。背后又一次传来追喊，主角等人不及细想只得再次狂奔起来，在精疲力竭的伙伴的强烈要求下，三人终于在一个洞穴前停了下来。虽然联手逃出刑场，但伙伴仍无法相信丛林蜥蜴，更不愿与它继续一起行动。丛林蜥蜴无奈地叹了口气，如果同伴间无法相互信任的话，那也没必要待在一起了。望着丛林蜥蜴消失在黑暗的洞穴中，主角不禁担心起来。

空间洞窟 くうかんのどうくつ

楼层数：B8F	商店：无	机关：有	怪物屋：无

终于踏入了黑暗世界的第一个迷宫，在这个深渊密布的地方居住着不少强力的精灵，像高速移动的盔甲鸟、能够大幅降低我方防御的小磁怪，然而在这里最恐怖精灵并非它们，而是看起来无比可爱的的飘飘鬼。除了可以在深渊间自由移动外，它的两个特性作用分别是连续使用二次技能和死亡时自爆。5层后更有进化后的气球鬼登场，总之是可怕无比的敌人，尽量保佑快些找到楼梯吧。

由于此后的迷宫一直没有办法得到补给和存取道具，因此在第13章完成任务前应把补给品都准备好。有条件的话最好提高一下聪明度，如果能将聪明度提升到六星以上，那以后的攻关将非常轻松。

前进的途中路过一处瀑布，果然如丛林蜥蜴所说未来世界没有了时间，为了寻找真相，伙伴建议主角使用时空呼唤看看，但是却没有任何效果。看来想要得到真相只有继续前进了……

暗黑大陆 くらやみのおか

楼层数：15F	商店：无	机关：有	怪物屋：无

这里出现的敌人以鬼系为主，属性的优势让它们在通常攻击下占尽了便宜不说，而且还需要小心它们从墙壁中发起的偷袭。除了招牌的混乱和催眠外，远距离的影球也拥有两三发打倒我方的强大威力。在它们的技能中，怨恨、诅咒、分担痛苦都让人抓狂。



一路上伙伴怎么也想不明白，一直帮助它们的夜幽魂为何会要它们的命，难道真是在骗它们？但接下去该怎么做才好呢？是去追赶丛林蜥蜴问清真相（ジュプトルをおいかけよう），还是想办法回到原来的世界（もとのせかいをさがそう）？主角决定追上丛林蜥蜴，因为有一些事想听它说（ききたい）和了解（しりたい）。也许在这样的场合下也不得不相信它（しんようするしかない）。当然，主角自己也不知道（わからない）是否真的应该这样做。

封印岩场 ふういんのいわば

楼层数：B8F+B6F	商店：无	机关：有	怪物屋：有

这里出现的精灵能力普遍比较高，像悬浮蟹、核果怪、臭臭泥都是很强的对手。臭臭泥的恶臭特性有受到近身攻击时让人害怕的效果，而核果怪拥有自爆和降低命中的镜面射击。巨藤怪拥有催眠粉与麻痹粉，而且还有百万威力吸收。像钢磁鼻、悬浮蟹、核果怪都因属性的关系对通常攻击有很高抗性，因此多多利用克制它们的技能进行战斗吧。

最深处的BOSS米卡尔鬼耐久不太高，不过它的技能非常恶心，除了催眠术和怪异光线外，还有将PP扣光的怨恨。此外非常需要小心它的怪风，万一让它全能力上升的话就非常麻烦了。如果有睡眠之种的话就扔给它吧，再吃上一个猛击之种，在它醒来前应该就能打倒它了。

在岩场最深处，两人发现丛林蜥蜴竟然倒在了地上。见两人快步上前，丛林蜥蜴大喊“不要过来”。正当伙伴四处张望寻找敌人时，身边的一块石头突然动了起来！由108个灵魂集结成的米卡尔鬼向入侵地盘的主角和伙伴展开的攻击，在击倒它后，三人终于松了一口气。主角叫住了正欲离去的丛林蜥蜴，虽然无法完全信任它，但仍希望它能将它所知道的真相说出来。

Chapter 15 星球停止的真相

ほしのていしのしんじつ

未来的时间之所以会停止，是因为过去的时限之塔发生了倒塌。而守护时限之塔的迪亚路卡也因此失去了理智，变成了“暗黑迪亚路卡”。为了防止丛林蜥蜴改变过去，暗黑迪亚路卡千方百计阻止它，而夜幽魂正是它的手下。丛林蜥蜴告诉主角和伙伴，如果现在还想阻止行星停止的计划，就需要借助拥有穿越时空力量的雪拉比了。来到森林前，主角突然感觉曾经来过这儿，这种感觉仿佛那次来到雾之湖时一般。在丛林蜥蜴的催促中，三人加快了赶路的步伐。然而，谁都未注意到鬼精灵已经发现了它们……

黑之森林 くろのもり

楼层数：8F　商店：无　机关：有　怪物屋：无

该迷宫出现的精灵种类不多，其中最需要注意的是跳跳棉。它拥有催眠粉和种子机关枪这两个可怕技能，如果遇到尽量快速消灭。第二麻烦的是巫妖，它拥有穿墙移动的能力，而且还有将PP清零的怨恨。从本迷宫开始丛林蜥蜴便加入了我方的队伍，它的能力非常高。在遇到敌人的时候可以将我方队员“一”字或“L”字排开，这样就能变成三打一的局面，即使再强的敌人也能轻松消灭掉。

来到森林深处，雪拉比终于出现在了众人面前。丛林蜥蜴切入了正题请求雪拉比将它们送回去，根据雪拉比的说法，想要回到过去需要借助时空回廊才行，而时空回廊就在不远的森林高地上。

森林高地 もりのたかだい

楼层数：12F　商店：无　机关：有　怪物屋：无

又一位强力队员加入到了我方的阵营中。不过由于它们俩都是草系，所以需要小心六尾从远处使用火焰放射。敌人方面，拥有岩石爆破的铁甲暴龙是最危险的，而且它的避雷针特性可使本楼层的电系技能无效化，简直是皮卡丘和蓝电狮的噩梦。此外还需要小心大钢蛇岩石切割后突然发起的先制攻击以及叶精灵的飞叶快刀。后期出现的巨嘴河马有将楼层沙暴化的特性，需要稍稍留意一下。总的来说，这儿的敌人除六尾外，都不是两位强力伙伴的对手，总之是一个比较轻松的迷宫。

时空回廊就在眼前，然而夜幽魂也早已在此恭候多时了。为了将众人一网打尽，夜幽魂特地等丛林蜥蜴将雪拉比一起带来时才出手。但丛林蜥蜴也早有拼死一搏的觉悟，只要突出重围进入时空回廊就等于胜利了。就在此时，暗黑迪亚路卡出现了……

夜幽魂：“呵呵……你所说的那个在过去世界的朋友叫什么名字呢？”

当得知主角的名字后，丛林蜥蜴和雪拉比都无法相信。因为它们所认识的主角并非精灵而是人类。夜幽魂大笑着告诉了他们主角过去的确是人类，并说出了自己的目的——原来迪亚路卡交于夜幽魂的使命便是回到过去的世界消灭掉丛林蜥蜴和主角，只要这样历史就将无法被改变，世界也将走向毁灭。

雪拉比尝试使用超能力传送主角，但也正如预料的那样，仅仅跑出几步便被掌握时间的迪亚路卡阻止了。不过在雪拉比的掩护下，主角、伙伴和丛林蜥蜴最终还是成功进入了时空回廊返回到过去的世界。

Chapter 16 拂晓的回忆

よあけのおもい

金色的沙滩，一望无际的大海，主角等人终于回到了过去。由于丛林蜥蜴仍是被通缉的要犯，因此没有办法带着它回行会，伙伴便将它带到小镇西边悬崖下的一个洞穴——那是伙伴的秘密基地。是夜，丛林蜥蜴详细地向失去记忆的主角介绍了它所拥有的超能力，以及两人在穿越时空后是如何失散的。据丛林蜥蜴说，只要使用这种超能力即可在这个世界找到时之齿轮的下落。

凌晨时分，无法入眠的丛林蜥蜴与伙伴一起来到悬崖边。伙伴拿出了那块一直被自己珍藏的遗迹碎片，回忆起了遇见主角时的情景，还有后面发生的那些事情……清晨时分，主角与伙伴一起回到了秘密基地。

接下来就是取回时之齿轮的工作了。根据丛林蜥蜴的建议，众人向拥有时之齿轮的木崎森林开始进发。

木崎森林 キザキのもり

楼层数：20F	商店：有	机关：有	怪物屋：有

木崎森林中充满了克制草系的精灵，真不知道当初丛林蜥蜴怎么爬到顶楼去的……地狱猎犬、九尾非但拥有火系攻击技能，还有召唤同伙的围攻和怪异光线。此外还有拥有压力特性和连续攻击的金蜂后，历来强大的超能精灵勇吉拉和胡地也会在本迷宫登场。在多名敌人的情况下还需要小心戈莉娅的封印。

来到森林深处，丛林蜥蜴惊讶地发现这里的时间仍旧停止着。带着时之齿轮回到秘密基地后，丛林蜥蜴希望伙伴帮助到镇上打听一下消息。从打听到的情报看，在众人被带去未来的那段时间，尤库西它们的确已经将时之齿轮都放回了原位，可为何还会这样？丛林蜥蜴推测也许这是时空之塔崩坏的前奏，然后它表示自己先去把其他时之齿轮找来，在此期间希望主角和伙伴打探一下梦幻大陆的地点。据说梦幻大陆在无尽大海的另一头，但从来没有人成功渡过大海到达过那里。主角建议回行会找大家商量对策（ブクリンのギルドにいこう），想必行会的成员此时也一定正在担心着两人。但是它们能够相信夜幽魂是坏人而丛林蜥蜴是好人的事实吗？主角肯定的眼神（しんじいてくれる）打消了伙伴的顾虑，大家只有彼此信任、齐心协力，才能度过难关！

Chapter 17 行会的朋友们
ギルドのなかまたち

主角回来了！行会的成员都出来迎接两人。回到行会的两人将这些日子经历的一切都说了出来，一阵猜测理论后，大家最终都相信了主角的话。胖可丁命令一部分成员前往各湖向三精灵告知此事，以免再与丛林蜥蜴发生误会；另一部分队员则与主角等一起前往打探梦幻大陆的情报。一番回忆后，胖可丁突然想起也许火炭龟会知道——那不就是曾经在温泉遇到的老爷爷么？休息了一夜后，两人再次经瀑布洞窟前往温泉……

火炭龟果然没让主角和伙伴失望，它告诉主角一行，如同传说般的梦幻大陆在大海的另一边，但只有拥有资格的人才可以到达那儿。如何才算拥有资格呢？一番冥思苦想后，火炭龟终于记起需要一件信物，什么样的信物呢？这下火炭龟无论如何也想不起来了……

第二天一早火炭龟跑来说它终于想起了那件信物上有着无法用语言形容的不可思议图案。不可思议的图案？难道说是伙伴一直带着的那块宝石？听见主角的话，伙伴赶紧将遗迹碎片拿了出来，这正是火炭龟所说的信物——想不到当初伙伴的偶然所得竟是如此重要的宝物。根据音符鹦鹉的回忆，在海滨的一个洞窟中也有着相同的图案，但是那儿居住着非常可怕的精灵。但这不正是探险队所追求的挑战吗？在镇上补给后，伙伴建议去探望一下丛林蜥蜴。来到秘密基地的两人发现它留下来一封信，除了告诉两人它已经收集到了三个齿轮外，还希望两人提高警惕，夜幽魂很有可能已经回来了。也许丛林蜥蜴会在海边吧，在伙伴的建议下，两人决定去海边看看。



Chapter 18 乘龙
ラプラス

这儿是主角与伙伴第一次相遇的地方，望着沉入大海的夕阳，伙伴不禁回忆起了那天的情景。如果那时不是主角的鼓励，也许弱小的自己绝对没勇气从瓦斯弹和超音蝠的手中抢回遗迹碎片。也正是以此为契机才成立了探险队，并最终走到了今天……这一切至今想来都是如此的不可思议。



夕阳中，一只精灵缓缓从海面游过。是

夜，那个精灵缓缓来到岸边的一处水洞中，而胖可丁老板已在此等候多时……

第二天一早，音符鹦鹉告诉大家胖可丁为去海滨洞窟的事做准备去了。在代理队长音符鹦鹉的带领下，众人终于来到了海滨洞窟。据说音符鹦鹉曾经与老板来此探过险，而在洞窟深处曾经见过不可思议的一幕。只可惜当时受到攻击的音符鹦鹉失去了意识，后面发生的事记不太清了。总之，那里的确住着强大的精灵。安全起见，音符鹦鹉将队员分成了两组。作为代理队长的它与主角和伙伴一起向海滨洞窟开始了再一次的探险。

海滨洞窟 いそのどうくつ

楼层数：B9F+B5F　商店：无　机关：有　怪物屋：无

进入本迷宫前，用复活（ふっかつのタネ）、神圣（せいなるタネ）、异常状态（すいみん、しばられ、ふらふら、じゃあくなタネ）、能力提升（もうげきのタネ）种，PP回复剂、HP回复果将背包全部塞满吧。食物考虑带一两个就行，反正基本是地上能捡到什么就吃什么。虽然后期可以捡到不少好道具，但如果GAME OVER的话捡了也是白捡。另外再准备两块特防手帕（キトサンバンダナ），否则最终战时迪亚路卡的时空咆哮绝对能将40级以下的我方直接秒杀。

本迷宫的敌人强大无比，敌人大多配有地系和冰系反制技能，即使草系和水系的主角来到这儿也未必能开心起来。小海狮、白海狮和多刺菊石兽都会盐水，即使HP满值打在身上都很疼，更别说是半血左右了。此外海蛞蝓非但可以求雨使轻快的菊石兽倍速行动，它的特性还能吸收本楼层的水系招式。拥有高速移动的哈克龙在房间中的危险性不必多说，海星星的特性还能将敌人吸引到身边来。最恶劣的莫过于白海狮，绝对零度可不是闹着玩儿的……

本处的BOSS带了两只喽罗，如果有电系和草系技能的话基本不用将它们放在眼里。用正统打法就可以先将左右两只多刺菊石兽清理掉，它们的HP在100左右。配合睡眠之种，本场战斗应该不会太困难的。



正当众人继续深入时，从火炭龟处得知消息的毒玫瑰三人组却从背后偷袭抢走了遗迹碎片。此时音符鹦鹉才发现自己一直被它们骗了，愤怒的它独自一人追赶上去，但紧随其后的主角一行来到深处时，却发现毒玫瑰三人组已被打倒在地。不计前嫌的主角关心地询问三人的伤势，深受感动的暴鼬将遗迹碎片交了出来并表示强敌就在洞的深处，关照主角和伙伴一定要多加小心。

来到洞窟最深处，音符鹦鹉正紧张地环顾着四周，抬起头的它赫然发现敌人就在岩洞顶部，就在敌人向主角扑去时，它用自己的身体作为盾牌挡下了致命一击……主角再也按捺不住怒火，向嘲笑音符鹦鹉的敌人扑了过去。



击败敌人后，丛林蜥蜴以及行会中的同伴一齐赶了过来。此时时之齿轮已经全部收集齐，只等前往梦幻大陆了。胖可丁表示它会与队员将音符鹦鹉带回行会，希望主角能够放心前进。

最深处是一个通向大海的洞穴，此时主角发现了墙上画着神秘的图案与伙伴所带遗迹碎片一模一样。产生共鸣的壁画向大海的远方发射出一道光芒，随后，一个身影从大海的另一头慢慢游了过来。

“胖可丁已经都告诉我关于你们的事了，我叫乘龙，梦幻大陆的引导者。”在查看了遗迹碎片后，乘龙表示将引渡它们前往拥有时限之塔的梦幻大陆。

Chapter 19 梦幻大陆 まぼろしのだいちへ

夜晚时分，胖可丁跑出来告诉众人，音符鹦鹉终于脱离了危险。据说当年也是乘龙救了它，当乘龙看见它们时马上就意识到它们是探险队。那时乘龙说不论它们是充满野心的盗贼

还是为了世界和平的正义探险队，都希望它们可以放弃寻找不可思议图案的石头。当胖可丁答应了乘龙的要求后，作为回礼乘龙便救了音符鹦鹉。

在梦幻大陆的深处有一座迪亚路卡居住的时限之塔，为了担心别有用心的人来到这座掌管时间的塔，所以塔一直隐藏于时空的夹缝中。而昨天夜晚胖可丁将时间停止的事告诉了乘龙，并询问前往时限之塔方法。在谈及为何信物会在主角伙伴的手上时，乘龙觉得也许是迪亚路卡已经感知到了什么，才将证明交给了主角的伙伴……

大海的水波渐渐向中央聚拢，那儿就是时空夹缝的分界线。穿过分界线就是梦幻大陆的领域了。乘龙的身体渐渐浮起，乘着时之波动的它载着三人朝梦幻大陆飞去。

终于来到了梦幻大陆，悬浮在空中的时限之塔散发着神秘的光芒。完成使命的乘龙告诉三人，在前方的古代遗迹深处隐藏着彩虹之舟，使用它就能登上时限之塔。



幻之大地 まぼろしのだいち

楼层数：15F+8F	商店：无	机关：有	怪物屋：有

不愧是梦幻大陆，这里的敌人实力非常强劲。快龙不仅能力强，还有高速移动和电磁波的辅助。战槌龙除了会使用降低防御的讨厌声音，其岩石力量的威力也非常厉害。曾经出现过的富贵猫仍然需要高度小心，中了催眠后八成会被它的疯狂乱抓给抓死。利齿鲨龙在沙隐特性的保护下很难打中，攻击力也非常高。此处能力最高的是烈焰火龙，对于丛林蜥蜴来说是极具威胁的。另外这里怪物屋的出现非常频繁，要是屋子看上去可疑千万不要进去。

本处的BOSS是夜幽魂和六只鬼精灵，如果拥有全房间攻击技能，基本一两回合就能将鬼精灵全部消灭掉。相比夜幽魂，鬼精灵拥有疯狂乱抓和打落、间切这些恐怖技能。夜幽魂的攻击技巧并不是很强，但要小心它使用追击后进入反击状态。投掷几个异常状态种子再配合一下连携攻击的话应该能轻松将它打败。

齐心协力的三人终于打退了夜幽魂。顽强的夜幽魂又一次站了起来，使尽全力从腹部射出的影球被三人一起反弹了回去。鬼精灵们见到老大被打倒，便一哄而散逃回了未来的世界。夜幽魂警告它们，如果历史真被改变，那它们这些诞生于未来的精灵也都将消失，对此丛林蜥蜴还之以已有觉悟的答复。

来到神殿的伙伴将遗迹碎片放到了中央的孔中，圆形的彩虹石舟顿时散发出夺目的光芒，就在两人为之惊叹时，夜幽魂使出了最后的一击，为主角挡下致命一击的丛林蜥蜴奋起平生之力，将夜幽魂连同自己一起推向时空的黑洞……



殊途同归的丛林蜥蜴与夜幽魂一起消失在了时空的黑洞中，空荡荡的神殿中只剩下五个时之齿轮。主角发誓一定会阻止时间的破坏，未来终将是一个美好的世界！

Chapter Final 最后的冒险 さいごのぼうけん

时限之塔 じげんのとう

楼层数：13F+10F	商店：无	机关：有	怪物屋：有

乘着彩虹石舟，主角和伙伴终于来到了本次冒险的最后目的地——时限之塔。初期的时限之塔中只有四种敌人，此处千万要小心太阳岩和月亮石使用的扣押（さしおさえ），陷入黏稠状态无法使用道具将非常麻烦。

经过中继点后，敌人的能力再一次飞跃，重钢蟹和血翼飞龙都是可怕无比的对手，甚至有可能秒杀我方。而3D龙Z，则是放电、高速移动、阴谋、扣押、锁定、远程光线、自我再生一个都不少，通关前的最强敌人绝对非它莫属，当房中有两只或两只以上时就赶紧用神圣之种逃跑吧！



历经无数坎坷的主角与伙伴终于来到了时限之塔的最顶层。红色的天空雷云密布，落下的闪电将神殿破坏殆尽。正前方的石碑上，五个六角形的孔引起了两人的注意。相信只要将五个时之齿轮放回去就能阻止时间的破坏了。

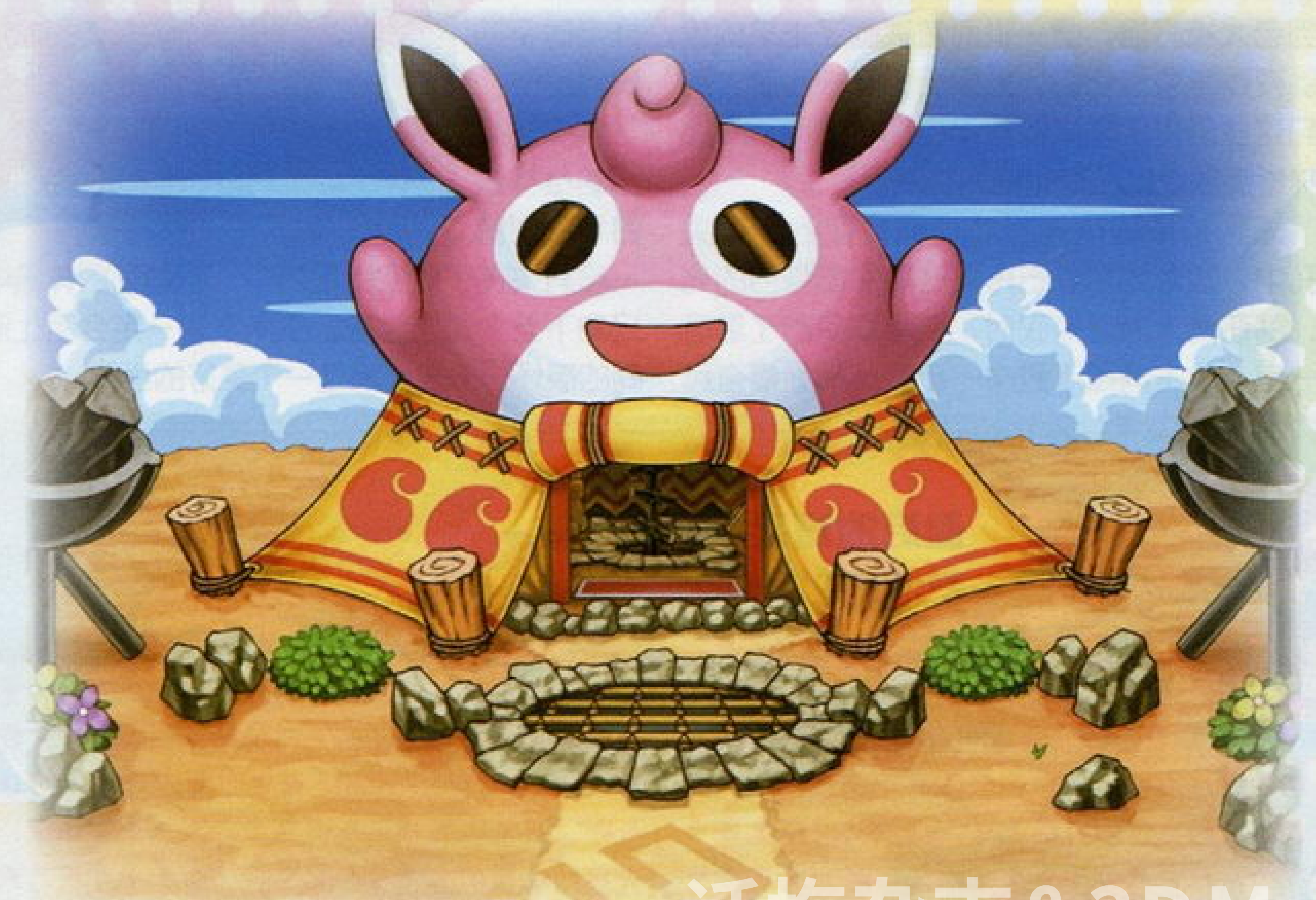
正在这时，掌管时间的神兽迪亚路卡满脸怒容地来到了两人的面前，不论主角和伙伴如何解释，迪亚路卡坚定地认为它们是破坏者。随着时限之塔崩坏的开始，迪亚路卡变得越来越狂暴，为了阻止世界走入毁灭，主角和伙伴向迪亚路卡发起了挑战！暗黑迪亚路卡的HP达到700，物攻特攻75，物防特防为50，技能包括时空咆哮、龙爪、岩石力量与钢之爪，谨慎应对吧！

终于击败了强大的暗黑迪亚路卡，当将时之齿轮放回石碑中时，大地开始剧烈颤抖起来。时限之塔崩塌的碎片不断从空中落下……一阵强光后，震动渐渐停止。主角和伙伴张开眼，望着满目疮痍的神殿不知如何是好。还好迪亚路卡恢复了，时限之塔虽然受到了极大的破坏但也保存了下来。主角和伙伴通过迪亚路卡的心灵感应看见时间回复了正常，世界终于迎来了和平！



在与迪亚路卡告别后，主角与伙伴踏上了凯旋的归程。彩虹石舟已然可见，但当历史被改变的时候，离自己的毁灭也就不远了，在伙伴的呼喊中，主角带着微笑化为光球消失在了空中。伙伴无比悲伤地回到了小镇，将丛林蜥蜴和主角以及众人阻止时间破坏的事告诉了大家，在之后的日子里，伙伴在世界各地竭尽自己的全力传颂着关于那位拯救了世界的英雄主角的故事……

夕阳照耀着金色的沙滩，伙伴独自来到岸边欣赏着这久违美景，第一次遇到主角也是这样的景色，想起以前共同的日子，伙伴再也忍不住悲伤，大哭起来。迪亚路卡看着这一切，决定送给两人一份珍贵的礼物……





下面是本作中登场的道具，而各精灵的专用道具由于很易识别，故没有收录（专用道具为“口袋妖怪名+后缀”，放在包里就有效果，而且进化前后的专用道具通用，并有叠加效果）。



食物类

名字	中文	效果说明	入手
リンゴ	苹果	食用后回复满腹度50，满腹状态下食用增加满腹最大值5	各商店广泛出现
おおきなリンゴ	大苹果	食用后回复满腹度100，满腹状态下食用增加满腹最大值10	各商店广泛出现
ベトベタフド	腐败食物	食用后回复满腹度30，同时陷入随机异常状态	踩下臭臭泥机关后变质的食物
とくだいリンゴ	特大苹果	食用后完全回复满腹度，同时增加满腹最大值10	リンゴのもり
おうごんのリンゴ	黄金苹果	食用后完全回复满腹度，同时增加满腹最大值50	おうごんのま的宝箱

果子类

名字	中文	效果说明	入手
オボンのみ	孟兰果	食用后HP完全回复	ゼロのしま
オレソのみ	吉果	食用后损失HP	各迷宫广泛出现
オレンのみ	桔果	食用后HP回复100	各迷宫广泛出现
カゴのみ	解睡果	食用后变成不眠状态	各迷宫广泛出现
クラボのみ	解麻果	食用后回复麻痹状态	各迷宫广泛出现
チゴのみ	烧伤果	食用后回复烧伤状态	各迷宫广泛出现
モモンのみ	解毒果	食用后回复中毒状态	各迷宫广泛出现

种子类

名字	中文	效果说明	入手
いのちのタネ	生命之种	小幅提升HP的最大值	しんぴのもり、ゼロのしま
いやしのタネ	治愈之种	回复所有异常状态	しめったいわば、トゲトゲやま
おうごんのタネ	黄金之种	食用后精灵等级提升5级	おうごんのま的宝箱
くうふくのタネ	空腹之种	主角食用后满腹度最大值下降，其它精灵变为空腹状态	すいしょうのどうくつ、くらやみのおか
しあわせのタネ	幸福之种	食用后等级提升1级	ゼロのしま
しばられのタネ	麻痹之种	食用后陷入硬直状态，在没受到攻击前无法行动	しめったいわば、トゲトゲやま
じゃあくなタネ	邪恶之种	食用后在本楼层期间防御与特防将大幅度下降	しめったいわば、もりのたかだい
じゃあなのタネ	再见之种	食用后随机飞到本楼层任意地方	有邪恶之种的迷宫
しゅんそくのタネ	骏足之种	食用后速度上升1级	まぼろしのだいち、しんぴのもり
すいみんぐのタネ	游泳之种	食用后可以在浅水地形中移动	有睡眠之种的迷宫
すいみんのタネ	睡眠之种	食用后陷入睡眠状态	かいがんのどうくつ、しめったいわば
せいなるタネ	神圣之种	食用后直接飞往本层楼梯口	エレキへいげん、すいしょうのどうくつ
ただのタネ	普通种子	食用后没有任何效果	复活种子使用后的遗留物
ドロンのタネ	隐形之种	食用后变为透明状态，不会被敌人发现	ゼロのしま せいぶ、ゼロのしま なんぶ
ばくれつのタネ	爆裂之种	食用后喷出火球对正前方的敌人造成巨大伤害	かいがんのどうくつ、しめったいわば
ふこうのタネ	不幸之种	食用后等级下降1级	しんぴのもり、ふぶきのしま
ふごうのタネ	符号之种	食用后在下一层更容易拾到金币	有不幸之种的迷宫
ふっかつのタネ	复活之种	携带在身上的情况下被打倒时可以自动复活（无需食用）	トゲトゲやま、たきつぼのどうくつ
ぷっかつのタネ	不活之种	被打倒时仅出现复活时的动画，但没有任何效果	有复活之种的迷宫
ふらふらのタネ	混乱之种	食用后陷入混乱状态	しんぴのもり、ゼロのしま
まどわしのタネ	幻觉之种	食用后陷入幻觉状态	しめったいわば、トゲトゲやま
めくすぐりのタネ	涩目之种	食用后无法看见周围的东西	有明目之种的迷宫
めぐすりのタネ	明目之种	食用后可以看见陷阱和透明状态的精灵	しんぴのもり、とざされたうみ
めつぶしのタネ	失明之种	食用后陷入失明状态	しんぴのもり、ふぶきのしま
もうげきのタネ	猛攻之种	食用后在楼层期间物攻与特攻将大幅度上升	しめったいわば、エレキへいげん
ワプのタネ	瞬移之种	食用后随机飞到本楼层任意地方	しめったいわば、トゲトゲやま

强化类

名字	中文	效果说明	入手
おいしいミツ	美味蜂蜜	食用后回复满腹度5，同时提升聪明度10	委托任务报酬
カテキン	儿茶素	食用后当前装备技能威力提升1	ゼロのしま
ガバイトのウロコ	沙盗龙鳞片	回复所有异常状态	めいきゅうのどうくつ战胜BOSS

名字	中文	效果说明	入手
キトサン	特防之源	食用后特防提升1	ゼロのしま
タウリン	物攻之源	食用后物攻提升1	ゼロのしま
ピピマックス	PP全回复	食用后全部技能的PP值回复	各迷宫广泛出现
ブロムヘキシン	防御之源	食用后物防提升1	ゼロのしま
ピピマッスグ	PP针鼠	只有针鼠食用后回复全部PP值	各迷宫广泛出现
リゾチウム	特攻之源	食用后特攻提升1	ゼロのしま

软糖类

名字	中文	效果说明	入手
あおいグミ	青色软糖	水系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
あかいグミ	红色软糖	火系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
きいろのグミ	黄色软糖	电系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
きんいろグミ	金色软糖	超能系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
ぎんいろグミ	银色软糖	钢系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
くろいグミ	黑色软糖	恶系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
こんいろグミ	藏青软糖	龙系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
しろいグミ	白色软糖	普通系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
そらいろグミ	空色软糖	飞行系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
だいだいグミ	橙色软糖	格斗系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现

名字	中文	效果说明	入手
ちゃいろグミ	茶色软糖	地面系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
とうめいグミ	透明软糖	冰系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
はいいろグミ	灰色软糖	岩石系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
ふしぎなグミ	奇异软糖	所有属性精灵都喜欢的软糖，回复55点满腹并增加15点聪明	委托任务报酬／ゼロのしま
みどりグミ	绿色软糖	虫系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
むらさきグミ	紫色软糖	鬼系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
ももいろグミ	粉色软糖	毒系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
わかくさグミ	草绿软糖	草系精灵非常喜欢的软糖	各迷宫／商店出现
ふしぎなゴミ	奇异垃圾	食用后变为失明状态	各迷宫／商店出现



投掷道具



名字	中文	买价	效果说明	入手
きのえだ	树枝	2	沿直线射出的树枝，威力很低	各迷宫广泛出现
てつのトゲ	铁刺	4	沿直线射出的铁刺，威力普通	各迷宫广泛出现
ぎんのハリ	银针	6	沿直线射出的银针，威力较高	各迷宫广泛出现
きんのキバ	金牙	8	沿直线射出的金牙，威力较高	暂时不明
サボネアのハリ	恶人球刺	10	沿直线射出的恶人球刺，威力较高	暂时不明
サニゴのトゲ	太阳珊瑚刺	12	沿直线射出的太阳珊瑚刺，威力较高	暂时不明
おうごんのトゲ	黄金之刺	100	沿直线射出的黄金之刺，威力非常高	委托任务报酬
ゴロンのいし	隆隆石	50	沿抛物线投掷隆隆石（固定10点伤害）	各迷宫广泛出现
いしのつぶて	岩之飞石	25	沿抛物线投掷岩之飞石（固定20点伤害）	各迷宫广泛出现
たいこのかせき	太古化石	3000	沿抛物线投掷太古化石（固定100点伤害）	委托任务报酬
ゴロソのいし	隆隆石	50	食用后可以回复HP，胡说树食用后增加聪明度	各迷宫广泛出现
なしのつぶて	无之飞石	25	食用后变成忍耐状态	各迷宫广泛出现



装备道具

名字	中文	买价	效果说明	入手
IQアッパ	IQ兴奋剂	5100	携带后在迷宫中移动一定时间即提升聪明度	刮刮卡特大奖时的奖品
あしらいスカフ	配合围巾	6500	消费2满腹度，将敌人对自己施加的攻击或技能转移到身边精灵的身上	しんぴのもり、うみのリゾト
あたらずメガネ	不中眼镜	2500	投掷出的道具必定不会命中任何精灵	ゼロのしま せいぶ、ゼロのしま なんぶ
いわのメガホン	岩之话筒	5100	使岩石系的精灵更容易成为伙伴	せかいのおおあな战胜BOSS
おうごんかめん	黄金假面	5100	非常容易使精灵成为伙伴	ゼロのしま北75F
おはじきリボン	反弹丝带	3500	反弹对手投掷过来的道具（对手贯穿状态下无效）	ゼロのしま せいぶ、ゼロのしま なんぶ
カブバンダナ	弯转手帕	2500	投掷出的道具可以沿墙壁绕行（贯穿状态下无效）	ふぶきのしま、うみのリゾト
かいふくリボン	回复丝带	6500	HP回复／满腹度消耗的速度同时变为普通状态的2倍	そらのさけめ、しんぴのもり
かんつうバンダナ	贯通手帕	8000	投掷出的道具沿直线穿过所有精灵、墙壁	仅ゼロのしま なんぶ
キのハチマキ	关键头巾	4500	防止自身陷入混乱状态	すいしょうのどうくつ、もりのたかだい
きついハラマキ	紧身腰带	8000	满腹度不会降低	仅ゼロのしま なんぶ
キトサンバンダナ	特防手帕	3000	自身特防上升8点	すいしょうのどうくつ、すいしょうのどうくつ
きんのリボン	金丝带	4000	漂亮的丝带，可以卖出高价	すいしょうのどうくつ、ふぶきのしま
くさのラッパ	草之喇叭	5100	使草系的精灵更容易成为伙伴	ミステリジャングル战胜BOSS
くっつかずきん	宽松头巾	8000	使道具不会粘住	しんぴのもり、とざされたうみ
くっつくずきん	黏稠头巾	8000	携带后不会将身上的道具变为黏稠状态	有宽松头巾的迷宫
こおりのフルト	冰之长笛	5300	使冰系的精灵更容易成为伙伴	なだれやま战胜BOSS
こっそりスカフ	悄声围巾	8000	不会吵醒本房间内睡觉的精灵（自然睡眠）	ふぶきのしま、きせきのうみ
こはくのなみだ	告白之泪	5200	更容易使精灵成为伙伴	ゼロのしま西40F
ゴンベのハラマキ	刚比头巾	2500	物攻和特攻提升8点，满腹度消耗变为普通状态的2倍	じげんのとう、そらのさけめ
しあわせリボン	幸福丝带	3500	受到攻击时可以得到EXP	すいしょうのどうくつ、くうかんのどうくつ

じくうのオブ	时空水晶	9000	携带后大幅强化技能威力	暂时不明
スタミナリボン	斗志丝带	3500	满腹度消耗速度变为普通状态的3/4	ツノやま、ねっすいのどうくつ
スペシャルリボン	特殊丝带	3000	自身特攻上升12点	たきつぼのどうくつ、リンゴのもり
だいちのシンバル	地之铜镲	5100	使地系的精灵更容易成为伙伴	かげろうのさばく战胜BOSS
ただのリボン	普通丝带	100	没有任何效果的丝带	ゼロのしま
つうかスカフ	通过围巾	8500	可以在墙壁、水面、岩浆中移动和进行攻击（壁中移动时大量消耗满腹度）	しんぴのもり、やみのかこう
ともだちリボン	朋友丝带	6500	容易使精灵成为伙伴	やみのかこう、うみのリゾト
ねじりハチマキ	扭紧头巾	3500	不会被降低物攻和特攻能力	たきつぼのどうくつ、リンゴのもり
ねらわれハチマキ	瞄准头巾	1500	更容易受到敌人的会心一击	ふういんのいわば、もりのたかだい
ノコンスカフ	失控围巾	2000	随机朝任意方向投掷出道具	ゼロのしま
ノてんバンダナ	无天气手帕	5000	不会受到天气状态的影响	しんぴのもり、ゼロのしま
ばくおんハチマキ	噪音头巾	3000	立即吵醒本房间内睡觉的精灵（自然睡眠）	すいしょうのどうくつ、しんぴのもり
ばっちりメガネ	华丽眼镜	3500	携带后成为敌人首要攻击目标	有明目眼镜的迷宫
ばっちりメガネ	明目眼镜	3500	可以看见本楼层内的陷阱	仅ゼロのしま なんぶ
はらぺこリボン	空腹丝带	4500	携带后满腹度降为1，投掷给敌人时可以使其变成空腹状态，无法行动	ゼロのしま せいぶ、ゼロのしま なんぶ
パワバンダナ	力量手帕	2500	自身物攻上升12点	たきつぼのどうくつ、リンゴのもり
ひこうのピアニカ	空之钢琴	5100	使飞行系的精灵更容易成为伙伴	てんくうのかいだん战胜BOSS
ピントレンズ	焦点镜片	7500	容易使出会心一击	すいしょうのどうくつ、くうかんのどうくつ
ふみんスコブ	不眠围巾	3500	防止自身陷入睡眠、恶梦、哈欠状态	すいしょうのどうくつ、しゅぎょうのやま
ぼうぎょスカフ	防御围巾	2500	自身物防上升8点	すいしょうのどうくつ、くらやみのおか
ほのおのドラム	炎之战鼓	5100	使火系的精灵更容易成为伙伴	きょだいかざん战胜BOOS
みおとしメガネ	看漏眼镜	9000	携带后本层道具和敌人都无法看见	有张望围巾的迷宫
みかわしスカフ	张望围巾	5000	不会被投掷道具打中	ゼロのしま せいぶ、ゼロのしま なんぶ
みきりハチマキ	见切头巾	7500	更容易回避敌人的攻击	しんぴのもり、やみのかこう
みずのハモニカ	水之口琴	5100	使水系的精灵更容易成为伙伴	そこなしうみ战胜BOSS
みとおしメガネ	眺望眼镜	9000	可以看见本楼层内的敌人和道具	じげんのとう、ゼロのしま とうぶ
ミラクルチェスト	奇迹之箱	8000	获得经验值变为1.3倍	ゼロのしま南96F（需要钥匙）
モモンスカフ	防毒围巾	3500	防止自身陷入中毒和剧毒状态	ツノやま、ねっすいのどうくつ
ロックオンメガネ	锁定眼镜	4000	投掷出的道具必定命中对方	じげんのとう、しんぴのもり
ワプスカフ	瞬移围巾	1200	经过一定回合随机移动到本楼层任意地方	すいしょうのどうくつ、やみのかこう
わなぬけスカフ	陷阱围巾	8000	即使踏上机关也不会发动	ゼロのしま なんぶ
ワンダチェスト	神奇之箱	8000	获得经验值变为1.15倍	ゼロのしま北75F
×××リボン	丝带	9500	测试性格波动的丝带，全能力稍稍提升，有16种颜色	性格测试时得到

进化道具

名字	中文	买价	效果说明	入手
アップグレド	升级光盘	1000	137号ポリゴン进化时使用	迷宫地摊
あやしいパッチ	怪异补丁	1000	233号ポリゴン2进化时使用	委托任务赠礼
うつくしスカフ	美丽围巾	1000	349号ヒンバス进化时使用	委托任务赠礼
エレキブスタ	电气插座	1000	125号エレブー进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
おうじゃのしるし	王者之证	1000	079号ヤドン\061号ニョロモ进化时使用	迷宫地摊
かみなりのいし	雷之石	1000	025号ピカチュウ\133号イブイ进化时使用	迷宫地摊
げっこうのリボン	月光丝带	1000	133号イブイ\207号グライガー\215号ニューラ\433号リーシャン进化时使用	委托任务赠礼
こけむしたいわ	苔藓之岩	1000	133号イブイ进化时使用	迷宫地摊
しんかいのウロコ	深海之鳞	1000	366号パールル进化时使用	迷宫地摊
しんかいのキバ	深海之牙	1000	366号パールル进化时使用	迷宫地摊
するどいキバ	锐利之牙	1000	207号グライガー进化时使用	迷宫地摊
するどいツメ	锐利之爪	1000	215号ニューラ进化时使用	迷宫地摊
たいようのいし	太阳石	1000	044号クサイハナ\191号ヒマナッツ进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
たいようのリボン	太阳丝带	1000	133号イブイ\406号スボミー\440号ピンプク\447号リオル进化时使用	委托任务赠礼
つうしんケブル	通信电缆	1000	064号ユンゲラー\067号ゴーリキー\075号ゴローン\093号ゴースト进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
つきのいし	月之石	1000	030号ニドリーナ\033号ニドリーノ\035号ピッピ\039号プリン\300号エネコ进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
テンガンざんせき	殿元山岩	1000	082号レアコイル\299号ノズパス进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
とうけつしたいわ	冻结之岩	1000	133号イブイ进化时使用	宝箱、迷宫地摊
ひかりのいし	光之石	1000	176号トゲチック\315号ロゼリア进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
プロテクタ	装甲	1000	112号サイドン进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
ほのおのいし	炎之石	1000	037号ロコン\058号ガーディ\133号イブイ进化时使用	迷宫地摊
マグマブスタ	岩浆插座	1000	126号ブーバー进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
まんまるいし	真丸石	1000	440号ピンプク进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
みずのいし	水之石	1000	062号ニョロボン\090号シェルダー\120号ヒトデマン\133号イブイ\271号ハスブレロ进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
めざめいし	觉醒之石	1000	281号キルリア\361号ユキワラシ进化时使用	迷宫地摊
メタルコト	金属外套	1000	095号イワーク\123号ストライ进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
やみのいし	暗之石	1000	198号ヤミカラス\200号ムウマ进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
リフのいし	叶之石	1000	044号クサイハナ\070号ウッドン\102号タマタマ\247号コノハナ进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
りゅうのウロコ	龙之鳞	1000	117号シードラ进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊
れいかいのぬの	灵界之布	1000	356号サマヨール进化时使用	委托任务赠礼、迷宫地摊

玉

名字	中文	买价	效果	入手场所
あつまれだま	集合之玉	150	将本楼层的同伴全部集合到身边来	各迷宫广泛出现
あなぬけのたま	穿洞之玉	150	与同伴安全离开本迷宫，结束本次冒险	各迷宫广泛出现
あめだま	求雨之玉	150	本楼天气变为暴雨	しんぴのもり、そらのきけめ
あられだま	冰雹之玉	150	本楼天气变为冰雹	しんぴのもり、そらのきけめ
いちげきのたま	一击必杀玉	500	一定几率一击打倒对手	たきつぼのどうくつ、ツノやま
うめたてのたま	填平之玉	150	将自己面前的水或岩浆等沟壑填平	ゼロのしま
えんとうだま	远投之玉	150	自身变为远投状态，本状态下投掷出的道具除非碰到精灵或墙壁，否则将沿直线飞出99格	しんぴのもり、そらのきけめ
おおべやのたま	大部屋玉	150	破坏本楼层全部墙壁，变成一个大房间	ゼロのしま
かいだんのたま	楼梯之玉	150	可以知道本层楼梯的所在地	しんぴのもり、そらのきけめ
がんせきだま	岩石之玉	150	给予对手伤害，同时附加移动速度下降一级	すいしょうのどうくつ、しんぴのもり
かんつうだま	贯通之玉	150	自身变为贯通状态，本状态下投掷出的道具将穿过所有精灵或墙壁，沿直线飞出迷宫	ゼロのしま
しきべつのたま	识别之玉	150	可以知道本楼层精灵携带道具的状况	しんぴのもり、かくされたいせき
しのぎのたま	应急之玉	150	使对手陷入僵硬状态，直接飞到楼梯口	トゲトゲやま、くうかんのどうくつ
しばりだま	束缚之玉	150	使全房间的对手陷入僵硬状态	各迷宫广泛出现
しゅんそくだま	骏足之玉	150	使全房间的我方同伴移动速度上升一级	くろのもり、キザキのもり
すなのたま	沙暴之玉	150	本楼天气变为沙尘暴	しんぴのもり、そらのきけめ
せんたくだま	洗涤之玉	150	使黏稠的道具回复原样，可以正常使用	しんぴのもり、ふぶきのしま
たんちのたま	探查之玉	150	使自身变为地狱耳状态，可以知道本楼全体敌人的位置	各迷宫广泛出现
ちんもくだま	沉默之玉	150	使正前方的对手无法张嘴，不能使用与嘴有关的技能	キザキのもり、しんぴのもり
つうかのたま	通过之玉	150	使自身变为通过状态，可以在墙壁、水面、岩浆中移动（壁中移动时大量消耗满腹度）	くらやみのおか、くろのもり
てきおびえだま	敌害怕玉	150	使本房间的对手陷入害怕状态	各迷宫广泛出现
てきしばりだま	敌束缚玉	150	使本楼层的对手陷入僵硬状态	きたのさばく、りゅうさのどうくつ
てきふうじだま	敌封印玉	150	使本楼层的对手无法行动	各迷宫广泛出现
とうめいのたま	透明之玉	150	使自身变为透明状态，不会被敌人发现	くうかんのどうくつ、くらやみのおか
とびつきのたま	飞跃之玉	150	正前方有精灵时直接移动到精灵面前，如果没精灵直接移到墙壁边	すいしょうのどうくつ、しんぴのもり
どんそくだま	钝足之玉	150	使本房间的对手移动速度下降一级	くらやみのおか、くろのもり
なげとばしだま	投掷之玉	150	将正前方的对手投掷到其它精灵身上	各迷宫广泛出现
バクスイだま	催眠之玉	150	使本房间的对手陷入睡眠状态	各迷宫广泛出现
ばしょがえだま	交换之玉	150	与直线上的精灵交换位置	各迷宫广泛出现
はねかえしだま	反弹之玉	150	使自身变为迷你反击状态，可以将物理伤害的1/4反馈给对手	各迷宫广泛出现
はらいのけだま	驱除之玉	150	将本房间的对手传送至本层的其它地方	各迷宫广泛出现
ひあがりだま	蒸发之玉	150	将陆地迷宫中的水沟和岩浆蒸发掉变成普通地面	各迷宫广泛出现
ひかりのたま	光明之玉	150	可以知道本楼层的地形、精灵位置等全部信息	各迷宫广泛出现
ひきよせのたま	吸引之玉	150	将本楼层的道具全部集合到身边来	しんぴのもり、あくむのなか
ビックリだま	惊吓之玉	150	使直线上的敌人处于惊吓状态，攻击与技能朝反方向使出	しんぴのもり、そらのきけめ
ひでりだま	烈日之玉	150	本楼层天气变为大晴天	しんぴのもり、そらのきけめ
ひれいだま	比例之玉	150	给予面前的对手极大伤害，伤害随体型增大而增加	すいしょうのどうくつ、しんぴのもり
ふっとびだま	吹飞之玉	150	将面前的对手吹飞出去，撞到精灵或墙壁将受伤	各迷宫广泛出现
ふらふらだま	混乱之玉	150	使本房间的对手陷入混乱状态	各迷宫广泛出现
ぶんしんだま	分身之玉	150	使自身的回避率上升一级	各迷宫广泛出现
ぶんどりのたま	俘获之玉	150	给予直线上对手伤害的同时夺取它的道具	キザキのもり、しんぴのもり
へんげのたま	变化之玉	150	将面前的对手变成本楼层可能出现的其它精灵	各迷宫广泛出现
みがわりだま	替身之玉	150	将面前的对手变成替身状态，成为共同的攻击目标	各迷宫广泛出现
みなヒットだま	伙伴集气玉	150	使本房间的我方成员变为集气状态，容易会心一击	各迷宫广泛出现
みなマッハだま	伙伴音速玉	150	使本房间的我方成员移动速度上升一级	エレキへいげん、りゅうさのどうくつ
ものがえだま	道具变化玉	150	将面前的对手变成道具	キザキのもり、いそのどうくつ
ものみのたま	物见之玉	150	可以知道本楼层道具的位置	各迷宫广泛出现
もろはのたま	双刃之玉	150	使本房间的对手HP强制为1，自己HP减半	ゼロのしま
やまごえだま	回音之玉	150	给予二格以内的对手伤害	すいしょうのどうくつ、キザキのもり
よこどりのたま	强夺之玉	150	使自己变为抢夺状态，抢夺本楼层对手使用的良性辅助技能	しんぴのもり、かくされたいせき
ワプだま	传送之玉	150	将直线上的对手随机移动到本楼任意地点	各迷宫广泛出现
わなこわしだま	陷阱破坏玉	150	破坏本房间的全部陷阱，包含未发现的陷阱	しんぴのもり、ふぶきのしま
わなのたま	陷阱之玉	150	在自己的脚下制作一个陷阱	そらのきけめ
わなみえのたま	陷阱发现玉	150	可以看见本房间的全部陷阱	しんぴのもり、そらのきけめ

其他道具

ひみつのせきばん	秘密石板	触发隐藏神兽的出现	特殊委托任务赠礼
まいぞうきん	埋藏金砖	可以卖高价	委托任务、黄金之间
カギ	钥匙	打开迷宫中上锁的房间	迷宫拾得
なぞのパツ	迷之零件	触发隐藏神兽的出现	特殊委托任务赠礼
れんけつばこ	连携箱	可以在迷宫中连携技能	迷宫拾得
クジびきけん	刮刮卡	随机选择一种颜色抽取道具，抽到的道具不是太好	圈圈熊咖啡店
シルバクジ	银色刮刮卡	随机选择一种颜色抽取道具，抽到的道具不甚理想	圈圈熊咖啡店
ゴルドクジ	金色刮刮卡	随机选择一种颜色抽取道具，抽到的道具不错	圈圈熊咖啡店
ビクトリクジ	胜利刮刮卡	随机选择一种颜色抽取道具，能抽到很好的道具	圈圈熊咖啡店
ふしぎなタマゴ	不可思议的蛋	生出玛纳菲的蛋	剧情中得到
グラシデアのはな	冰空的花束	塞伊米携带时变身为天空形态	剧情中得到
そらのおくりもの	天空的礼物	自己无法打开，赠送给朋友的礼物	そらのいただき

技能列表

作为"《口袋妖怪不可思议迷宫》系列"的一个重要组成部分，精灵们多姿多彩的华丽技能自然是迷宫冒险的不可或缺手段。"《探险队》系列"基本保持了原作的类型划分，相信正统训练师们应该很容易上手。此外普通攻击和一些《探险队》特有的原创技能大多被划归到了物理攻击的范畴内，特攻精灵们可是有些吃亏了。另外，所有技能的PP值与正统《口袋妖怪》有着很大的差别。威力和命中的表达方式与正统作品确有很大出入，具体计算公式相信在不久的将来终将明了。这里的数据仅供参考，数字越大，威力和命中也就越高。以下技能列表仍然以属性分类，属性按词首拼音排序，技能按日语五十音排序。





名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
アイスボル	冰球	物理	1	75	15	正面之敌*	连续攻击对手二到五次
あられ	冰雹	变化	—	125	13	楼层	本楼层天气变为冰雹
オロラビム	极光光线	特殊	10	95	17	正面直线	攻击对手，附加物攻下降一半
くろいきり	黑雾	变化	—	125	13	房间全体	打消全体精灵的能力升降等级
こおりのキバ	冰之牙	物理	10	100	15	正面之敌	攻击对手，附加害怕和冰冻状态
こおりのつぶて	冰飞石	物理	4	100	16	正面二格	给予2格以内的对手伤害
こごえるかぜ	冻结之风	特殊	5	95	13	正面直线	攻击对手，附加移动速度下降一级
こなゆき	细雪	特殊	4	125	10	房间全敌	攻击对手，附加冰冻状态
しろいきり	白雾	变化	—	125	17	自身	自身变为白雾状态，在此期间不会被对手下降能力
ぜったいれいど	绝对零度	特殊	—	20	12	正面之敌	一击打倒对手
つららばり	冰柱针	物理	2	75	8	正面之敌*	连续攻击对手二到五次
ふぶき	暴风雪	特殊	24	80	7	房间全敌	攻击对手，附加冰冻状态，冰雹天必中
ゆきなだれ	雪崩	物理	6	125	12	自身	自己处于克制状态，期间无法行动，一定回合后将所受的伤害2倍还给对手
れいとうパンチ	冷冻拳	物理	14	100	12	正面之敌	攻击对手，附加冰冻状态
れいとうビム	冷冻光线	特殊	15	95	8	正面直线	攻击对手，附加冰冻状态



名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
アロマセラピ	芳香疗法	变化	—	125	12	房间我方	解除我方队员所有异常状态
ウッドハンマ	大木锤	物理	36	125	10	正面之敌*	攻击对手，自己受到一定的反弹伤害
エナジボル	能量球	特殊	16	100	11	正面直线	攻击对手，附加特防下降一级
ギガドレイン	亿万吸取	特殊	12	125	10	正面之敌	攻击对手的同时吸收伤害值的一半回复自己的HP
キノコのほうし	蘑菇孢子	变化	—	88	12	房间全敌	使对手陷入睡眠状态
くさぶえ	草笛	变化	—	88	12	正面之敌*	使对手陷入睡眠状态
くさむすび	草绳	特殊	1	100	20	正面之敌	攻击对手，威力随对手体重的增加而增大
こうごうせい	光合成	变化	—	125	12	自身	回复自身的HP，HP的回复量随天气改变
シドフレア	种子核融	特殊	44	88	5	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害，附加特防下降二级
しびれごな	麻痹粉	变化	—	88	17	周身之敌	使对手陷入麻痹状态
すいとる	吸取	特殊	1	100	15	正面之敌	攻击对手的同时吸收伤害值的一半回复自己的HP
ソラビム	太阳光线	特殊	24	125	9	自身*	第一回合蓄力，第二回合攻击对手方。天气为大晴天时可当回发动
タネばくだん	种子爆弹	物理	16	100	11	正面之敌*	攻击对手的普通技能
タネマシンガン	种子机枪	物理	10	80	10	正面直线	连续攻击对手二到五次
つるのムチ	蔓藤鞭	物理	6	100	18	正面之敌	攻击对手的普通技能
なやみのタネ	烦恼种子	变化	—	100	14	正面直线	使对手陷入不眠状态
ニドルアム	针刺臂膀	物理	36	100	11	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
ねむりごな	催眠粉	变化	—	80	13	周身之敌	使对手陷入睡眠状态
ねをはる	扎根	变化	—	125	22	自身	无法移动，每经过一定回合便回复一次HP

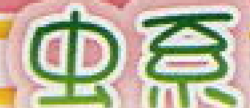
ハドプラント	硬化植物	特殊	45	125	6	正面之敌*	强力攻击，使用技能后一回合内无法行动
はっぱカッタ	飞叶快刀	物理	2	95	12	正面直线	攻击对手，容易会心一击
はなびらのまい	花瓣之舞	特殊	7	80	9	正面之敌	连续攻击对手二至五次，之后自身陷入混乱状态
パワウィップ	猛力鞭挞	物理	42	100	8	正面之敌	攻击对手的普通技能
マジカルリフ	魔叶斩	特殊	12	125	8	正面之敌*	必定命中对手
メガドレイン	百万吸取	特殊	8	100	17	正面之敌	攻击对手的同时吸收伤害值的一半回复自己的HP
やどりぎのタネ	寄生种子	变化	—	100	17	正面之敌*	使对手陷入寄生种子状态，每二回合损失HP10点
リフストム	绿叶风暴	特殊	27	100	5	正面直线	强力攻击，使用技能后自身特攻下降二级
リフブレド	刃叶斩	物理	14	100	12	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
わたぼうし	棉花孢子	变化	—	70	13	正面之敌	使对手移动速度下降一级

超能系



名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
いやしのねがい	治疗之愿	变化	—	125	16	房间我方	回复我方全体伙伴的HP和异常状态，自己HP变为1
ガドスワップ	防御交换	变化	—	125	11	正面精灵*	交换自己与对手的物防和特防能力
かいふくふうじ	回复封印	变化	—	125	16	房间全敌	使对手陷入回复封印状态，无法自然回复HP或使用HP回复系技能
こうそくいどう	高速移动	变化	—	125	12	房间我方	我方全体移动速度上升一级
コスモパワ	宇宙能量	变化	—	125	14	自身	自身物防、特防上升一级
サイケこうせん	精神光线	特殊	12	95	17	正面直线	攻击对手，附加混乱状态
サイコウェブ	精神波动	特殊	—	95	19	正面直线	攻击对手，伤害随自己LV改变
サイコカッタ	精神切割	物理	10	100	14	正面之敌*	攻击对手，容易会心一击
サイコキネシス	精神干扰	特殊	38	100	10	正面之敌	攻击对手，附加特防下降一级
サイコシフト	精神转移	变化	—	125	10	正面精灵	将自己的所有异常状态转移给面前的精灵
サイコブスト	精神增压	特殊	44	100	5	正面之敌	攻击对手，自身特攻下降二级
さいみんじゅつ	催眠术	变化	—	88	13	正面之敌*	使对手陷入睡眠状态
しねんのずつき	思念头锤	物理	15	100	9	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
じゅうりょく	重力场	变化	—	125	10	楼层	本楼层变为重力场状态，特性为浮游的精灵受到地系技能伤害
じんつうりき	神通力	特殊	16	100	12	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
スキルスワップ	特性交换	变化	—	100	14	正面之敌	与对手交换双方的特性
スプンまげ	折弯匙子	变化	—	100	17	正面之敌	使对手的命中率下降一级
テレポト	瞬间移动	变化	—	125	7	自身	瞬间移动至本楼层的任一地方
トリック	戏法	变化	—	100	17	正面之敌	交换自己与对手双方持有的道具
トリックルム	神秘空间	变化	—	125	10	楼层全体	本楼层全体精灵移动速度随机上升或下降一级
ドわすれ	超级健忘	变化	—	125	22	自身	自身特防上升二级
なりきり	换装	变化	—	100	17	正面之敌	复制对手的特性，在本楼层始终有效
ねむる	睡眠	变化	—	125	8	自身	自身陷入睡眠状态，醒来时回复全部HP和异常状态
ねんりき	念力	特殊	5	100	22	正面之敌	攻击对手，附加混乱状态
ハトスワップ	心灵交换	变化	—	125	10	正面精灵*	自己与对方交换彼此能力的提升等级
バリア	栅栏	变化	—	125	16	自身	自身物防上升二级
パワスワップ	能量交换	变化	—	125	13	正面精灵*	自己与对方交换彼此物攻和特攻的提升等级
パワトリック	能量戏法	变化	—	125	13	自身	交换自身物攻和物防的提升等级
ひかりのかべ	光之壁	变化	—	125	14	自身	自身变为光之壁状态，受到特殊攻击的伤害半减
ふういん	封印	变化	—	100	15	正面之敌	使对手陷入封印状态，无法行动
マジックコト	魔装反射	变化	—	125	19	自身	自身变成魔法衣状态，反弹对手施加的各种异常状态和能力下降技能
みかづきのまい	新月之舞	变化	—	125	12	房间我方	回复我方全体伙伴的HP和异常状态，自己HP变为1
ミストボル	迷雾球	特殊	14	100	10	正面之敌*	攻击对手，附加物攻下降一级
ミラコト	镜像反射	特殊	—	125	15	自身	一定回合内变成反击状态，将特殊攻击造成的伤害反馈给对手
みらいよち	预知未来	变化	—	125	13	自身	自身变为固定伤害状态，给与对手的伤害固定为30
ミラクルアイ	奇迹之眼	变化	—	125	27	正面之敌	使超能系技能可以对恶系造成伤害，并使对方回避率变为原始状态
めいそう	冥想	变化	—	125	19	自身	自身特攻和特防上升一级
ゆめくい	食梦	特殊	20	125	13	正面之敌	攻击睡眠中对手的同时吸收伤害值的一半回复自己的HP
ヨガのポズ	瑜珈之形	变化	—	125	22	自身	自身物攻上升一级
ラスタパジ	光栅	特殊	14	100	12	正面之敌	攻击对手，附加特防下降一级
リフレクタ	反射盾	变化	—	125	22	自身	自身变为反射盾状态，受到物理攻击的伤害半减





虫系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
いとをはく	吐丝	变化	—	75	16	正面直线	使对手移动速度下降一级
かいふくしれい	回复指令	变化	—	125	12	自身	回复自己最大HP的一半
きゅうけつ	吸血	物理	4	100	19	正面之敌	攻击对手的同时吸收伤害值的一半回复自己的HP
ぎんいろのかぜ	银色之风	特殊	6	88	7	房间全敌	给予全体对手伤害，附加自身全能力上升一级，每命中对手判定一次
クモのす	蜘蛛丝	变化	—	100	16	正面之敌*	使对手无法在楼层中移动

こうげきしれい	攻击命令	物理	11	100	10	房间全敌	给予全体对手伤害，容易会心一击
シグナルビム	信号光线	特殊	8	95	15	正面直线	攻击对手，附加混乱状态
シザクロス	十字钳	物理	40	100	10	正面之敌	攻击对手的普通技能
ダブルニドル	双针	物理	6	85	10	正面直线	连续二次攻击对手，附加中毒状态
とんぼがえり	蜻蜓点水	物理	14	100	12	正面二格	给予2格以内的对手伤害
ぼうぎょしれい	防御命令	变化	—	125	13	自身	自身物防、特防上升一级
ほたるび	萤火	变化	—	125	22	自身	自身特攻上升二级
ミサイルばり	飞弹针	物理	4	75	10	正面直线	连续攻击对手二到五次
むしくい	虫蛀	物理	11	125	12	正面之敌	攻击对手，如果其身上携带有食品的话，则我方将会发动对方食品的效果。对手使用时随机从我方背包中吃掉一件食品
むしのさざめき	虫鸣	特殊	16	88	10	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害，附加特防下降一级
メガホン	百万威力角突	物理	38	100	7	正面之敌*	攻击对手的普通技能
れんぞくぎり	连续切	物理	2	88	12	正面之敌	连续二次攻击对手



地系



名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
あなをほる	挖洞	物理	12	125	12	自身	第一回合钻入地下，第二回合攻击。只能在地面类的地形上使用
じしん	地震	物理	5	80	10	房间所有	本房间除自身以外的全体精灵受到打击，对于潜入地下的精灵造成2倍伤害
じわれ	地裂	物理	—	20	10	正面之敌	一击打倒对手，对飞行系精灵无效
すなかけ	泼沙	变化	—	80	20	正面之敌*	使对手命中下降一级
すなじごく	沙地狱	物理	4	125	17	正面之敌	攻击对手，附加捆绑状态
だいちのちから	大地力量	特殊	9	100	8	房间全敌	攻击对手，附加特防下降一级
どろあそび	玩泥	变化	—	125	17	楼层	本楼层变为玩泥状态，电系技能的威力半减
どろかけ	泼泥	特殊	4	100	16	正面之敌*	攻击对手，附加命中下降一级
どろばくだん	泥爆弹	特殊	12	100	10	正面之敌*	攻击对手，附加命中下降一级
ボンラッシュ	骨头闪	物理	12	75	8	正面之敌*	连续攻击对手二到五次
ホネこんぼう	骨头击	物理	12	100	15	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
ホネブメラン	骨回旋镖	物理	10	88	14	正面直线	连续二次攻击对手
まきびし	撒菱	变化	—	125	22	楼层	设置地刺陷阱，如果对方精灵踩中则会受伤
マグニチュド	震级变化	物理	—	100	15	房间所有	本房间除自身以外的全体精灵受到随机伤害，对于潜入地下的精灵造成2倍伤害
マッドショット	泥浆喷射	特殊	12	100	13	正面之敌*	攻击对手，附加移动速度下降一级



电系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
10まんボルト	十万伏特	特殊	18	88	10	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害，附加麻痹状态
かみなり	闪电	特殊	45	100	7	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态，可击中飞天与飞跃状态中的精灵。雨天必中，大晴天命中半减
かみなりのキバ	电之牙	物理	12	100	15	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态
かみなりパンチ	闪电拳	物理	6	100	17	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态
じゅうでん	充电	变化	—	125	20	自身	自身特防上升一级，下次使用电系技能时威力提升
スパク	电火花	物理	12	100	15	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态
チャジビム	转换光束	特殊	9	100	12	正面之敌*	攻击对手，附加自身特攻上升一级
でんきショック	电磁震动	特殊	1	100	17	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态
でんげきは	电击波	特殊	7	125	8	正面直线	必定命中对手
でんじは	电磁波	变化	—	65	17	正面之敌	使对手陷入麻痹状态
でんじふゆう	电磁场	变化	—	125	13	自身	自己成为电磁浮游状态，一定回合内不会受到地面系技能的影响
でんじほう	电磁炮	特殊	20	95	9	正面直线	攻击对手，必定附加麻痹状态
ほうでん	放电	特殊	9	100	8	房间全敌	攻击对手，附加麻痹状态
ボルテッカ	高压电击	物理	24	125	8	正面二格	给予2格以内的对手伤害，自己受到一定的反弹伤害



毒系

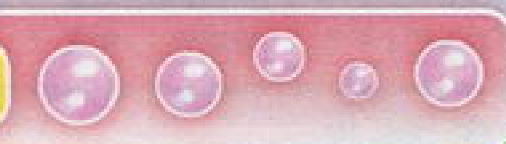
名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
いえき	胃液	变化	—	125	16	正面精灵*	消除对手特性的效果
クロスポイズン	十字毒爪	物理	15	100	12	正面之敌	攻击对手，附加中毒状态
スモッグ	烟雾	特殊	4	100	17	正面之敌	攻击对手，附加中毒状态
ダストシュト	尘埃喷射	物理	22	100	6	正面直线	攻击对手，附加中毒状态
どくガス	毒烟	变化	—	88	27	正面之敌	使对手陷入中毒状态
どくづき	毒刺	物理	14	100	14	正面之敌	攻击对手，附加中毒状态



どくどく	剧毒	变化	—	88	12	正面之敌	使对手陷入剧毒状态
どくどくのキバ	剧毒之牙	物理	10	88	15	正面之敌	攻击对手，附加剧毒状态
どくのこな	毒粉	变化	—	100	22	正面之敌	使对手陷入中毒状态
どくばり	毒针	物理	3	100	19	正面之敌*	攻击对手，附加中毒状态
どくびし	毒菱	变化	—	125	18	楼层	设置毒刺陷阱，如果对方精灵踩中则会中毒
とける	溶化	变化	—	125	16	自身	自身物防上升二级
ヘドロこうげき	泥攻击	特殊	12	100	15	正面之敌*	攻击对手，附加中毒状态
ヘドロばくだん	泥爆弹	特殊	18	95	10	正面直线	攻击对手，附加中毒状态
ポイズンテル	毒尾巴	物理	10	100	15	正面之敌	攻击对手，附加中毒状态，容易会心一击
ようかいえき	溶解液	特殊	8	125	17	正面之敌*	攻击对手，附加物防下降一阶




恶系



名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
あくのはどう	恶之波动	特殊	16	88	10	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害，附加害怕状态
いちゃもん	寻衅	变化	—	100	16	正面之敌	对手最后使用的技能在本楼层中无法再使用
うそなき	假哭	变化	—	100	22	正面之敌	使对手特防下降二级
おいうち	追击	物理	—	125	17	自身	一定回合内变成反击状态，将物理攻击造成的伤害反馈给对手
おきみやげ	临别礼物	变化	—	100	15	房间全敌	房间中对方全体物攻、特攻下降二级，自身HP变为1并随机传送至本层任意地方
おしおき	惩罚	物理	1	100	8	正面之敌	攻击对手，威力随对方能力的提升而增加
おだてる	煽动	变化	—	100	17	正面之敌	使对手陷入混乱状态，附加特攻上升一级
かみくだく	咬碎	物理	16	100	13	正面之敌	攻击对手，附加特防下降一级
かみつく	齿突	物理	7	125	19	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
さしおさえ	按压	变化	—	125	18	正面之敌	使对手陷入粘着状态，不能使用道具
しっぺがえし	还击	物理	—	125	16	自身	一定回合内变成反击状态，将物理攻击造成的伤害反馈给对手
すりかえ	顶替	变化	—	125	16	正面之敌*	交换自己与对手双方持有的道具
ダクホル	黑洞	变化	—	88	8	房间全敌	使对手陷入睡眠状态
だましうち	偷袭	物理	6	125	25	正面之敌	必定命中对手
ダメおし	推倒	物理	9	100	12	正面之敌	攻击对手，在对手所剩HP一半以下时威力加倍
ちょうはつ	挑拨	变化	—	100	20	正面之敌	使对手陷入挑拨状态，只能使用直接攻击技能
つじぎり	瞬切	物理	13	100	12	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
どろぼう	盗窃	物理	2	100	20	正面之敌	攻击对手，附加夺取对方拾到的道具。如果自己装备有道具，则不会成功
なげつける	投掷	变化	—	125	16	正面之敌	将前方的对手举起后扔向本房间内的其它精灵
はたきおとす	打落	物理	—	100	22	正面之敌	打飞对方身上持有的道具
ふいうち	突袭	物理	15	100	7	正面二格	给予2格以内的对手伤害
ふくろだたき	围攻	变化	—	125	15	楼层我方	将本楼层的同伴全部召唤到身边
よこどり	强夺	变化	—	125	17	自身	自身变为抢夺状态，本楼层中对手使用的辅助技能良性效果都会施加到我方身上
わるだくみ	奸计	变化	—	125	20	自身	自己特攻上升二级

飞行系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
エアカッタ	真空斩	特殊	2	125	17	正面之敌*	攻击对手，容易会心一击
エアスラッシュ	气刃斩	特殊	15	100	15	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
エアロブラスト	空中爆破	特殊	20	95	12	正面直线	攻击对手，容易会心一击
おいかぜ	上古之风	变化	—	125	12	房间我方	我方全体移动速度上升一级
オウムがえし	鹦鹉学舌	变化	—	125	7	自身	自身成为鹦鹉学舌状态，反射对方的攻击技能
おしゃべり	饶舌	特殊	10	88	12	周身之敌	自己周围之敌受到攻击，一定几率混乱
かぜおこし	起风	特殊	4	125	19	正面之敌	攻击对手，给予飞天、飞跃状态下的对手二倍伤害
きりばらい	驱雾	变化	—	100	14	房间全敌	房间中的对手回避率下降一级且打消白雾、神秘守护、光之璧、反射盾等效果，在大雾天可以清除迷雾
ゴッドバド	神鸟	物理	50	125	6	自身*	第一回合蓄力，第二回合攻击对手方，附加害怕状态
そらをとぶ	飞空	物理	14	125	12	自身	第一回合飞天，第二回合攻击对手
ついばむ	啄食	物理	10	125	15	正面之敌	攻击对手，如果其身上携带有果实的话，则我方将会发动对方果实的效果
つつく	啄	物理	4	100	26	正面之敌	攻击对手的普通技能
つばさでうつ	翅膀拍击	物理	6	100	20	正面之敌	攻击对手的普通技能
つばめがえし	燕返	物理	10	125	8	正面之敌	必定命中对手
とびはねる	飞跃	物理	16	125	11	自身	第一回合飞天，第二回合攻击对手，附加麻痹状态
ドリルくちばし	钻孔啄	物理	16	100	13	正面之敌	攻击对手的普通技能
はねやすめ	羽休	变化	—	125	14	自身	回复40点HP，飞行属性的精灵从使用此技能开始到下次行动的回合将失去飞行属性
フェザダンス	羽毛之舞	变化	—	100	22	正面之敌	使对手物攻下降二级
ブレイブバド	突击之鸟	物理	42	125	6	正面之敌*	攻击对手，自己受到一定的反弹伤害



钢系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
アイアンテル	钢之尾	物理	40	125	10	正面之敌	攻击对手，附加防御下降一级
アイアンヘッド	铁头	物理	16	100	12	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
きんぞくおん	金属音	变化	—	100	17	正面之敌*	使对手的特防下降三级
コメットパンチ	慧星拳	物理	20	95	9	正面直线	攻击对手，附加自身物攻上升一级
ジャイロボル	翻滚球	物理	1	100	12	正面之敌	攻击对手，自己处于钝足状态时伤害翻倍
てっぺき	铁壁	变化	—	125	16	自身	自身物防上升二级
はがねのつばさ	钢之翼	物理	35	100	10	正面之敌	攻击对手，附加自身物防上升一阶
はめつのねがい	破灭之愿	变化	—	125	11	自身	自身变为固定伤害状态
バレットパンチ	子弹拳	物理	4	100	16	正面二格	给予2格以内的对手伤害
マグネットボム	磁铁炸弹	物理	12	125	10	正面之敌	必定命中对手
ミラショット	射击光线	特殊	12	100	10	正面之敌*	攻击对手，附加命中率下降一级
メタルクロ	钢之爪	物理	10	100	15	正面之敌	攻击对手，附加自身物攻上升一级
メタルバスト	金属爆裂	物理	—	125	12	自身	自身变为金属爆裂状态，将受到直接攻击时的一半伤害值反馈给周围八格内的对手
ラスタカノン	光栅加农炮	特殊	15	100	11	正面之敌*	攻击对手，附加特防下降一级

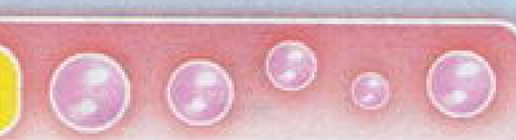


格斗系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
アムハンマ	臂锤	物理	18	100	16	正面之敌	攻击对手，自身变为钝足状态
あてみなげ	当身投	物理	—	125	17	自身	自身变为投掷状态，受到攻击后将对手给投掷出去
いわくだき	岩碎	变化	—	125	99	墙壁	破坏正前方的墙壁，无法伤害对手
インファイト	肉搏	物理	43	100	7	正面之敌	强力攻击技，攻击后自己物防、特防下降一级
カウンタ	反击	物理	—	125	17	自身	一定回合内变成反击状态，将物理攻击造成的伤害反馈给对手
からてチョップ	空手切	物理	10	100	18	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
かわらわり	瓦割	物理	14	100	12	正面之敌	攻击对手，可以破坏对方光之壁与反射盾的效果
きあいだま	气息球	特殊	25	100	6	正面直线	攻击对手，附加特防下降一级
きあいパンチ	气合拳	物理	55	125	8	自身	蓄力一回合，第二回合攻击对手方
きしかいせい	起死回生	物理	2	70	12	正面之敌	攻击对手，自身HP越低威力越强
クロスチョップ	十字切	物理	20	125	10	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
けたぐり	过肩摔	物理	7	100	16	正面之敌	攻击对手，对手的体型越大威力越强
じごくぐるま	地狱车	物理	15	125	17	正面之敌	攻击对手，自己受到一定的反弹伤害
しんくうは	真空波	特殊	11	100	14	正面二格	给予2格以内的对手伤害
スカイアッパ	天升拳	物理	16	100	12	正面之敌	攻击对手，可以击中飞天和飞跃状态的精灵
ちきゅうなげ	地球投	物理	—	100	10	正面之敌	给与对手等同自己等级的伤害
つっぱり	突张	物理	2	80	10	正面之敌	连续攻击对手二到五次
とびげり	飞踢	物理	14	100	13	正面之敌	攻击对手，失败时自己受到伤害
とびひざけり	飞膝踢	物理	16	100	11	正面之敌	攻击对手，失败时自己受到伤害
トリプルキック	三连踢	物理	8	75	15	正面之敌	连续攻击三次，每一次的威力都有所提升
ドレインパンチ	吸收拳	物理	13	100	8	正面之敌*	攻击对手的同时吸收伤害值的一半回复自己的HP
にどげり	二段踢	物理	6	88	14	正面之敌	连续二次攻击对手
ばかぢから	蛮力	物理	24	125	11	正面之敌	攻击对手，自己的物攻、物防下降一级
ばくれつパンチ	爆裂拳	物理	10	100	13	正面之敌	攻击对手，必定附加混乱状态
はっけい	掌波	物理	12	100	12	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态
はどうだん	波动弹	特殊	16	125	10	正面直线	必定命中对手
ビルドアップ	巨大化	变化	—	125	16	自身	自身物攻、物防上升一级
マッハパンチ	音速拳	物理	8	100	22	正面二格	给予2格以内的对手伤害
まわしげり	回旋踢	物理	12	100	13	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
みきり	见切	变化	—	75	12	自身	自身变为守护状态，可以回避一些攻击技能且必定回避通常攻击
めざましビンタ	惊醒	物理	12	100	10	正面之敌	给予睡眠中的对手二倍伤害，同时解除睡眠状态
リベンジ	复仇	物理	—	125	12	自身	自己处于克制状态，期间无法行动，一定回合后将所受的伤害2倍还给对手



鬼系



名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
あくむ	恶梦	变化	—	88	12	正面之敌	使对手陷入恶梦状态，长时间无法清醒，醒来时扣除HP
あやしいかぜ	怪风	特殊	6	88	8	房间全敌	给予全体对手伤害，附加自身全能力上升一级，每命中对手判定一次
あやしいひかり	怪异光	变化	—	100	13	正面之敌	使对手陷入混乱状态
うらみ	怨恨	变化	—	100	15	正面之敌	将对手刚才使用的那项技能PP值清空
おどろかす	惊吓	物理	6	125	17	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
おんねん	怨念	变化	—	125	12	自身	将对手打倒自己的那项技能的PP值清空
かげうち	影袭	物理	4	100	16	正面二格	给予2格以内的对手伤害
したでなめる	舌头舔	物理	4	100	20	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态
シャドクロ	影爪	物理	13	100	10	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
シャドダイブ	潜影	物理	50	100	6	自身	第一回合潜影状态，第二回合给予对手伤害，可破除对手的保护状态
シャドパンチ	暗影拳	物理	6	125	8	正面之敌	必定命中对手
シャドボル	影子球	特殊	16	95	10	正面直线	攻击对手，附加特防下降一级
ナイトヘッド	黑夜魔影	特殊	—	88	8	周身之敌	给予周身八格全体对手等同自己等级的伤害
みちづれ	殊途同归	变化	—	100	12	正面之敌*	使对手陷入同旅状态，受到其攻击时将同样的伤害反馈给对手



火系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
オバヒト	燃烧殆尽	特殊	20	100	10	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害，自身特攻下降二级
おにび	鬼火	变化	—	100	17	正面之敌*	使对手陷入烧伤状态
かえんぐるま	火炎车	物理	12	100	11	正面之敌*	攻击对手，附加烧伤状态
かえんほうしゃ	火焰放射	特殊	18	95	12	正面直线	攻击对手，附加烧伤状态
せいなるほのお	圣炎	物理	50	100	10	正面之敌	攻击对手，附加烧伤状态
だいもんじ	大字火	特殊	33	100	9	正面之敌*	攻击对手，附加烧伤状态
にほんばれ	晴空万里	变化	—	125	12	楼层	本楼层天气变为大晴天
ねっぷう	热风	特殊	10	100	8	房间全敌	攻击对手，附加烧伤状态
ひのこ	火花	特殊	7	100	15	正面之敌*	攻击对手，附加烧伤状态
ブラストバン	爆烈燃烧	特殊	30	125	6	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害，使用技能后一回合内无法行动
フレアドライブ	火焰驱动	物理	32	125	6	正面之敌	攻击对手方的同时反弹一定伤害，附加烧伤状态
ブレイズキック	火炎踢	物理	16	100	13	正面之敌	攻击对手，附加烧伤状态
ふんえん	喷烟	特殊	15	88	10	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害，附加烧伤状态
ふんか	喷火	特殊	40	100	6	正面之敌*	攻击对手，自己HP越多威力越强
ほのおのうず	火焰漩涡	特殊	4	100	19	正面之敌	攻击对手，附加捆绑状态
ほのおのキバ	炎之牙	物理	12	100	13	正面之敌	攻击对手，附加烧伤和害怕状态
ほのおのパンチ	火焰拳	物理	14	100	13	正面之敌	攻击对手，附加烧伤状态
マグマストム	岩浆风暴	特殊	55	100	5	正面之敌	攻击对手，附加捆绑状态



龙系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
あくうせつだん	邪恶切	特殊	15	100	5	房间全敌	攻击对手，容易会心一击
げきりん	激鳞	物理	18	85	6	正面之敌	连续攻击对手二至五次，之后自身陷入混乱状态
たつまき	龙卷	特殊	8	100	15	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态，可以击中飞天和飞跃状态下的精灵
ときのほうこう	时空咆啸	特殊	24	100	4	房间全敌	强力攻击，使用技能后一回合内无法行动
ドラゴンクロ	龙爪	物理	16	100	10	正面之敌	攻击对手的普通技能
ドラゴンダイブ	龙翔潜底	物理	40	100	8	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
りゅうせいぐん	流星雨	特殊	14	100	5	房间全敌	攻击对手，附加自身特攻下降二级
りゅうのいかり	龙之怒	特殊	—	100	8	正面之敌*	给与对手的伤害固定为30
りゅうのいぶき	龙之息	特殊	12	95	12	正面直线	攻击对手，附加麻痹状态
りゅうのはどう	龙之波动	特殊	18	100	10	正面之敌*	攻击对手的普通技能
りゅうのまい	龙舞	变化	—	125	22	自身	自身物攻、移动速度上升一级



普通系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
あくび	哈欠	变化	—	125	17	正面之敌	使对手陷入哈欠状态，在3回合后对手将长时间的睡眠中
あくまのキッス	恶魔之吻	变化	—	88	11	周身之敌	使自己周围之圈的对手进入睡眠状态
あさのひざし	朝阳	变化	—	100	12	楼层我方	回复本楼层我方全体的HP，HP的回复量随天气改变
あばれる	暴走	物理	18	125	12	周身全体	随机朝周身八格随机攻击三次，有伤及伙伴的危险
あまいかおり	香甜气息	变化	—	100	22	房间全敌	房间中全体对手的回避率下降一级
あまえる	撒娇	变化	—	75	22	正面之敌	使对手的物攻下降一半
アンコル	鼓掌	变化	—	100	12	正面之敌	使对手进入鼓掌状态，只能使用同一技能
いあいぎり	居合斩	物理	10	88	10	周身之敌	给予周身八格全体对手伤害
いかり	愤怒	变化	—	125	22	自身	受到攻击后攻击力暂时提升
いかりのまえば	怒之门牙	物理	—	100	17	正面之敌	对手的HP半减
いたみわけ	分担痛苦	变化	—	100	22	正面之敌	与对手的HP相加后再平分

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
いばる	虚张声势	变化	—	100	18	正面之敌	使对手的物攻大幅上升，同时陷入混乱状态
いびき	鼾声	特殊	4	125	16	固定	在睡眠状态下受到攻击时进行反击
いやしのすず	治愈之铃	变化	—	125	12	房间我方	解除我方队员所有异常状态
いやなおと	讨厌的声音	变化	—	100	22	正面之敌*	使对手的防御力下降二级
ウェザボル	气象球	特殊	5	95	15	正面直线	根据天气改变技能的威力与属性
うたう	歌唱	变化	—	87	13	正面之敌*	使对手陷入睡眠状态
えんまく	烟雾	变化	—	100	10	正面之敌*	使对手陷入空振状态，一定回合内无法击中目标
おうふくビンタ	往复拍打	物理	4	75	10	正面之敌	连续二至五次攻击
おまじない	咒语	变化	—	125	22	房间我方	我方全体得到护身符保护，不会被对手会心一击
おんがえし	报恩	物理	—	100	12	正面之敌	根据聪明度决定伤害值，聪明度越高，伤害越高
かいりき	怪力	物理	—	100	12	正面之敌	将前方的对手举起后扔向本房间内的其它精灵
かぎわける	敏锐嗅觉	变化	—	100	22	房间全敌	使普通、格斗技能可以对鬼系造成伤害，并使对方全体回避率变为原始状态
かくばる	变方	变化	—	125	17	自身	自身攻击力上升一级
かげぶんしん	影分身	变化	—	125	17	自身	自身回避力上升一级
かたくなる	变硬	变化	—	125	16	自身	自身防御力上升一级
かなしばり	束缚	变化	—	100	9	正面之敌	使对手陷入麻痹状态
かまいたち	镰鼬	特殊	16	125	13	自身*	第一回合蓄力，第二回合使出强力攻击，容易出会心一击。
がまん	克制	物理	—	125	15	自身	忍耐对方的攻击，之后以二倍反回给对方
がむしゃら	莽撞	物理	—	100	12	正面之敌	给予敌人与自身HP差值的伤害，小于自己HP无效
からげんき	空元气	物理	14	125	12	正面之敌	自身陷入异常状态时给与对手的伤害将更高
からみつく	缠绕	物理	2	88	22	正面之敌	攻击对手，同时令其速度下降一级
きあいだめ	蓄气	变化	—	125	27	自身	自己进入集气状态，更容易使出会心一击
ギガインパクト	亿万威力冲撞	物理	60	125	4	正面之敌	强力攻击，使用技能后一回合内无法行动
きつけ	苏醒	物理	12	125	15	正面之敌	当对手陷入麻痹状态时可以造成二倍伤害，同时麻痹状态解除
きりさく	切裂	物理	14	100	11	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
きりふだ	切札	特殊	1	125	5	正面之敌	必定命中对手，自己PP值越少，技能威力越大
くすぐる	挠痒	变化	—	100	17	正面之敌	使对手的物攻和物防下降一级
くろいまなざし	黑眼神	变化	—	100	12	正面之敌	使对手无法在楼层中移动
こうそくスピン	高速旋转	物理	4	125	17	正面之敌	攻击对手的同时解除寄生种子、捆绑、扎根、无法行动等异常状态
こころのめ	心眼	变化	—	125	12	自身	使自己变为必中状态，所有攻击、特技必定命中。投掷道具除外
このゆびとまれ	请别打我	变化	—	125	15	自身	自己变为替身状态，吸引对手的攻击
こらえる	忍耐	变化	—	75	17	自身	受到致命伤害时HP留下1，一定回合后解除
こわいかお	恐惧颜	变化	—	70	14	正面之敌	使对手的移动速度下降一级
さきどり	先制	变化	—	125	22	固定	从敌手那里随机抽选技能发动且威力大增，如果对手方无攻击性技能则发动失败
さばきのつぶて	裁判飞石	特殊	20	125	7	房间全敌	宙斯王专用技能，攻击全房间敌人的强力技能
さわぐ	吵闹	变化	—	125	17	房间我方	我方伙伴不会陷入睡眠状态
じこあんじ	自我暗示	变化	—	125	17	正面精灵	复制对手的能力升降等级
じこさいせい	自我再生	变化	—	125	12	自身	回复自己最大HP的一半
しぜんのちから	自然力量	变化	—	125	24	固定	根据楼层的地形使出各种各样的攻击
しぜんのめぐみ	自然恩惠	物理	1	100	17	正面之敌	根据携带的果实的类型改变技能的属性和威力
じたばた	挣扎	物理	2	100	17	正面之敌	攻击对手，威力随自身HP的降低而升高
しっぽをふる	摇尾巴	变化	—	100	22	正面之敌	使对手的物防下降一级
じばく	自爆	物理	—	125	12	周身一格	自己HP减半，同时给与周围全体精灵40点的固定伤害。范围内的道具、墙壁全部炸毁，自身HP减半
しぼりとる	榨取	特殊	1	100	10	正面之敌	对手所剩HP越多，伤害越大
しめつける	勒住	物理	4	125	17	正面之敌	攻击对手，附加捆绑状态，捆绑状态的精灵无法移动，每隔一定回合损失HP
しんそく	神速	物理	16	100	12	正面二格	给予2格以内的对手伤害
しんぴのまもり	神秘守护	变化	—	125	13	房间我方	我方伙伴一定回合内不会陷入异常状态
スケッチ	素描	变化	—	100	1	正面之敌	习得对手最后使用的技能，随后忘记本技能
ずつき	头突	物理	6	100	17	正面之敌	攻击对手，同时使对手陷入害怕状态
すてみタックル	舍身一击	物理	20	125	12	正面之敌	攻击对手，自己受到一定的反弹伤害
スピドスタ	流星	特殊	10	125	8	正面之敌*	必定命中对手
せいちょう	生长	变化	—	125	20	自身	自己的物攻上升一级
ソニックブム	音速波	特殊	—	95	11	正面直线	给与对手20点的固定伤害
たいあたり	撞击	物理	6	100	30	正面之敌	攻击对手的普通技能
だいばくはつ	大爆炸	物理	—	125	6	周身二格	自己HP减半，同时给与周围全体精灵80点的固定伤害。范围内的道具、墙壁全部炸毁，自身HP减半
たくわえる	能量储存	变化	—	125	17	自身	储存能量，每储存一次物防、特防上升一级。最多可以储存3次，可与能量释放、能量吸收配合使用
たたきつける	打倒	物理	16	100	12	正面之敌	攻击对手的普通技能
ダブルアタック	双重攻击	物理	3	88	13	正面之敌	连续二次攻击对手
タマゴうみ	生蛋	变化	—	125	15	房间我方	回复自身和伙伴HP最大值的四分之一
タマゴばくだん	蛋蛋爆弹	物理	10	100	15	正面之敌*	攻击对手的普通技能
たまなげ	投蛋	物理	1	80	12	正面之敌*	连续攻击二至五次
ちいさくなる	变小	变化	—	125	27	自身	自身回避力上升一级
ちょうおんぱ	超音波	变化	—	100	10	正面之敌*	使对手陷入混乱状态
つきのひかり	月光	变化	—	125	12	楼层我方	回复本楼层我方全体的HP，HP的回复量随天气改变

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
つのでつく	角突	物理	8	100	18	正面之敌	攻击对手的普通技能
つのドリル	尖角钻	物理	—	20	12	正面之敌	一击打倒对手，对鬼系精灵无效
つぼをつく	刺壶	变化	—	125	22	房间我方	房间中的同伴攻击、防御、特攻、特防中一项随机提升二级
つるぎのまい	剑舞	变化	—	125	7	自身	自升物攻上升二级
テクスチャ	属性切换	变化	—	125	22	自身	自身属性变为自己拥有的任一技能的属性
テクスチャ2	属性切换2	变化	—	125	22	自身	自身变为刚才所受技能攻击的抵抗属性
てだすけ	帮手	变化	—	125	16	房间伙伴	提升同伴的物攻和特攻一级
でんこうせっか	电光石火	物理	4	100	13	正面二格	给予2格以内的对手伤害
てんしのキッス	天使之吻	变化	—	100	15	正面之敌	使敌人陷入混乱状态
とおせんぼう	挡路	变化	—	100	12	正面之敌	使对手无法在楼层中移动
とおぼえ	嚎叫	变化	—	125	27	自身	自升物攻上升一级
とげキャノン	针刺加农炮	物理	3	80	10	正面直线	连续攻击二至五次
とっしん	突进	物理	8	125	19	正面之敌	攻击对手，自己受到一定的反弹伤害
とっておき	留存	物理	30	100	7	正面之敌	用尽其他所有招式的PP后才能使出的强力招式
トライアタック	三角攻击	特殊	6	100	17	正面之敌*	攻击对手，随机附加麻痹、烧伤、冰冻状态
なきごえ	叫声	变化	—	100	20	房间全敌	对方全体物攻下降一级
なまける	偷懒	变化	—	125	17	自身	回复自己最大HP的一半
にぎりつぶす	捏碎	物理	15	100	6	正面之敌	对手所剩HP越多，伤害越大
にらみつける	瞪眼	变化	—	100	27	正面之敌	使对手物防下降一级
ねがいごと	许愿	变化	—	125	15	自身	使自己变为许愿状态，HP自然回复的速度将变得更快
ねこだまし	蒙住眼睛	物理	8	100	12	正面二格	给予2格以内的对手伤害，附加害怕状态
ねごと	梦话	变化	—	125	17	固定	睡眠状态下如果受到攻击的话将随机使出自己掌握的任一招式
ネコにこばん	招财猫	物理	8	100	16	正面之敌	将伤害变成口袋币，打倒对手时掉落
ねこのて	猫之手	变化	—	100	27	固定	随机使用本楼层任意精灵的技能
のしかかり	压制	物理	12	100	17	正面之敌	攻击对手，附加麻痹状态
のみこむ	能量吸入	变化	—	125	15	自身	根据能量储存的回合数来回复自身HP
のろい	诅咒	变化	—	100	17	固定	除鬼系外，使用效果为物攻、物御上升一级，移动速度下降一级。鬼系自损HP一半，使对手受到诅咒。每隔三回合损失1/4的HP
ハイパボイス	高音	特殊	18	100	12	正面之敌*	攻击对手的普通技能
はかいこうせん	破坏光线	特殊	30	95	8	正面直线	强力攻击，使用技能后一回合内无法行动
はきだす	能量放出	特殊	20	125	12	正面之敌	根据能量储存的回合数来回复自身HP，如果没有储存能量则无法成功
ハサミギロチン	断头台	物理	—	20	12	正面之敌	一击打倒对手，对鬼系精灵无效
はさむ	夹	物理	6	100	22	正面之敌	攻击对手的普通技能
はたく	拍打	物理	6	100	27	正面之敌	攻击对手的普通技能
バトンタッチ	接力棒	变化	—	75	15	房间全体	随机交换本房间中全体精灵的位置
はねる	弹跳	变化	—	125	50	自身	随机朝周围移动一格，如果那格有精灵则彼此损失5点HP
はらだいこ	腹太鼓	变化	—	125	10	自身	攻击力上升至最高，同时满腹度降到1，满腹度为1或空腹时无法使用
ひっかく	抓	物理	6	100	28	正面之敌	攻击对手的普通技能
ひっさつまえば	必杀门牙	物理	16	100	13	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
ひみつのちから	秘密力量	物理	14	100	10	正面之敌	根据地形改变攻击的附加效果
ピヨピヨパンチ	嘆嘆拳	物理	6	100	17	正面之敌	攻击对手，附加混乱状态
フェイント	佯攻	物理	5	100	12	正面之敌	攻击对手，同时破解保护的效果
ふきとばし	吹飞	变化	—	100	27	正面之敌	将对手推出十格距离，如果撞到精灵和墙壁则损失5点HP
ふみつけ	践踏	物理	12	100	17	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
フラッシュ	闪光	变化	—	100	24	正面之敌	使对手命中下降一级
フラフラダンス	眩晕之舞	变化	—	100	15	房间全体	使房中全体精灵陷入混乱状态
ブレイククロ	破碎之爪	物理	14	100	15	正面之敌	攻击对手，附加物防下降一级
プレゼント	礼物	物理	—	100	19	正面之敌*	给予对手随机的伤害，也有可能回复HP
へびにらみ	毒蛇凝视	变化	—	100	22	正面之敌	使对手陷入麻痹状态
へんしん	变身	变化	—	125	1	自身	随机变身为本楼层任意一个精灵，自身能力并不会变化
ほえる	吼叫	变化	—	100	14	正面之敌	将对手推出十格距离，如果撞到精灵和墙壁则损失5点HP
ほごしょく	保护色	变化	—	125	22	自身	自身属性随地形改变
ほしがる	索要	物理	8	125	27	正面之敌	攻击对手，附加夺取对方拾到的道具，如果自己装备有道具，则不会成功
ほろびのうた	灭亡之歌	变化	—	15	15	楼层全敌	向本楼全体敌人施加灭亡之歌状态，陷入状态的敌人在三回合后死亡
まきつく	卷紧	物理	—	100	22	正面之敌	使自身变为缠绕状态，身边的敌人无法移动逃脱
まねっこ	模仿士	变化	—	125	19	正面之敌*	模仿对方最后使用的技能
まもる	守护	变化	—	75	10	自身	自身变为守护状态，可以回避一些攻击技能且必定回避通常攻击
まるくなる	变圆	变化	—	125	16	自身	自身物防上升一级
みがわり	替身	变化	—	100	7	正面精灵	使对手陷入替身状态，成为主要攻击目标
みだれづき	乱突	物理	1	80	12	正面之敌	连续攻击二至五次
みだれひっかき	乱抓	物理	5	75	10	正面之敌	连续攻击二至五次
みねうち	刀背打	物理	40	100	15	正面之敌	威力极高的技能，但对手受到致命伤害时HP必定留下1
みやぶる	识破	变化	—	100	22	正面之敌	使普通、格斗技能可以对鬼系造成伤害，并使对方回避率变为原始状态
ミルクのみ	饮奶	变化	—	125	15	楼层我方	回复自身和伙伴HP最大值的四分之一
メガトンキック	百万强踢	物理	16	100	12	正面之敌	攻击对手的普通技能
メガトンパンチ	百万铁拳	物理	16	100	12	正面之敌	攻击对手的普通技能
メロメロ	魅惑	变化	—	75	10	正面之敌*	使异性的对手陷入着迷状态，无法行动

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
ものまね	模仿	变化	—	100	17	正面之敌	模仿对方最后使用的技能
やつあたり	撒气	物理	—	100	16	正面之敌	攻击对手，聪明度越低，威力越大
ゆうわく	诱惑	变化	—	125	20	正面之敌	使异性的对手特攻下降二级
ゆびをふる	摇手指	变化	—	100	22	固定	随机使用游戏中的任一技能
リサイクル	道具回收	变化	—	125	10	道具	使已经用完的技能机器可以再次使用
リフレッシュ	精神回复	变化	—	125	17	房间我方	我方全体异常状态回复
れんぞくパンチ	连续拳	物理	3	75	10	正面之敌	连续攻击二至五次
ロケットずつき	火箭头突	物理	10	125	15	自身	蓄力一回合，第二回合攻击对手。蓄力期间防御力上升
ロックオン	锁定	变化	—	125	7	自身	自身变为必中状态，通常攻击和技能必定命中
ロッククライム	攀岩	物理	12	100	14	正面之敌	攻击对手，一定几率使其混乱
わるあがき	绝境反击	物理	30	100	1	正面之敌	攻击对手，自己受到最大HP4分之1的反弹伤害



水系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
アクアジェット	水之冲击	物理	4	100	18	正面二格	给予2格以内的对手伤害
アクアテル	水尾巴	物理	16	100	11	正面之敌*	攻击对手的普通技能
アクアリング	水之铃	变化	—	125	20	自身	自己变成水之铃状态，一定回合后自动回复HP
あまごい	求雨	变化	—	125	12	楼层	本楼层天气变为暴雨
あわ	泡泡	特殊	4	95	12	正面直线	攻击对手，附加速度下降一级
うずしお	旋涡	特殊	2	100	17	正面之敌	攻击对手，附加捆绑状态，对于潜水的精灵伤害加倍
オクタンほう	墨汁炮	特殊	8	95	15	正面直线	攻击对手，附加命中率下降一级
からではさむ	贝壳夹击	物理	6	125	17	正面之敌	攻击对手，附加捆绑状态
からにこもる	躲进贝壳	变化	—	125	16	自身	自身物防上升一级
クラブハンマ	大钳槌	物理	18	88	12	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
しおふき	喷水	特殊	42	100	5	正面之敌	攻击对手，自己HP越多威力越强
しおみず	盐水	特殊	8	100	8	正面之敌	攻击对手，在对手所剩HP一半以下时威力加倍
ダイビング	潜水	物理	12	125	12	自身	第一回合潜入水中，第二回合攻击。只能在水道中使用
たきのぼり	攀瀑	物理	16	100	12	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
だくりゅう	浊流	特殊	18	100	10	正面之敌	攻击对手，附加命中率下降一级
なみのり	冲浪	特殊	30	125	11	正面之敌	攻击对手，对于潜水的精灵伤害加倍
ハイドロカノン	高压水炮	特殊	33	125	6	正面直线	强力攻击，使用技能后一回合内无法行动
ハイドロポンプ	高压水泵	特殊	24	95	8	正面直线	攻击对手的普通技能
バブルこうせん	泡泡光线	特殊	6	95	10	正面直线	攻击对手，附加移动速度下降一级
みずあそび	玩水	变化	—	125	19	楼层	本楼层变为玩泥状态，火系技能的威力半减
みずでっぽう	水枪	特殊	5	100	17	正面之敌*	攻击对手的普通技能
みずのはどう	水之波动	特殊	12	95	12	正面直线	攻击对手，附加混乱状态



岩石系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
いわおとし	落石	物理	5	125	16	正面之敌	攻击对手的普通技能
いわなだれ	岩崩	物理	14	100	13	正面之敌	攻击对手，附加害怕状态
がんせきふうじ	岩石封杀	物理	10	100	12	正面之敌	攻击对手，附加移动速度下降一级
がんせきほう	岩石喷射	物理	28	125	7	正面直线	强力攻击，使用技能后一回合内无法行动
げんしのちから	原始力量	特殊	12	100	12	正面之敌*	攻击对手，附加自身全能力上升一级
ころがる	滚动	物理	1	75	14	正面之敌	连续攻击对手二至五次
ステルスロック	隐石沙砾	变化	—	125	20	楼层	设置岩石陷阱，如果对方精灵踩中则会受伤
ストンエッジ	岩石飞刃	物理	38	100	7	正面之敌	攻击对手，容易会心一击
すなあらし	沙尘暴	变化	—	125	14	楼层	本楼层天气变为沙尘暴
パワジェム	能量宝石	特殊	12	100	15	正面之敌*	攻击对手的普通技能
もろはのずつき	双刃头突	物理	50	125	5	正面之敌	攻击对手，自己受到一定的反弹伤害
ロックカット	岩石切割	变化	—	125	22	自身	自己移动速度上升二级
ロックブラスト	岩石爆破	物理	4	75	10	正面之敌*	连续攻击对手二到五次



特别系

名字	中文	类型	威力	命中	PP	范围	说明
めざめるパワ	觉醒力量	特殊	2	100	12	正面之敌*	每一次进入迷宫都会改变技能的属性和威力





属性与糖果关系表

※当在迷宫使用食用糖果时能力值有可能提升，越喜欢的味道提升几率越高。正表中符号对应效果见右表。

标示符号	回复满腹	增加聪明
☆	30	5
◎	20	4
○	15	3
△	10	2
×	5	1

软糖＼属性	みず	ほのお	でんき	エスパ	はがね	あく	ドラゴン	ノマル	ひこう	かくとう	じめん	こおり	いわ	むし	ゴスト	どく	くさ
あおいグミ	☆	◎	○	○	○	○	△	○	○	○	◎	○	◎	○	○	○	△
あかいグミ	△	☆	○	○	◎	○	△	○	○	○	○	◎	△	◎	○	○	◎
きいろグミ	◎	○	☆	○	○	○	△	○	◎	○	×	○	○	○	○	○	△
きんいろグミ	○	○	○	☆	△	×	○	○	○	◎	○	○	○	○	◎	◎	○
ぎんいろグミ	△	△	△	○	☆	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	○	○
くろいグミ	○	○	○	◎	△	☆	○	○	○	△	○	○	○	○	◎	○	○
こんいろグミ	○	○	○	○	△	○	☆	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
しろいグミ	○	○	○	○	△	○	○	☆	○	○	○	○	△	○	×	○	○
そらいろグミ	○	○	△	○	△	○	○	○	☆	◎	○	○	△	◎	○	○	◎
だいだいグミ	○	○	○	△	◎	◎	○	◎	△	☆	○	◎	◎	△	×	△	○
ちゃいろグミ	○	◎	◎	○	◎	○	○	○	×	○	☆	○	◎	△	○	◎	△
とうめいグミ	△	△	○	○	△	○	◎	○	◎	△	◎	☆	○	○	○	○	◎
はいいろグミ	○	◎	○	○	△	○	○	○	◎	△	△	◎	☆	◎	○	△	○
みどりグミ	○	△	○	◎	△	◎	○	○	△	○	○	○	○	☆	△	○	◎
むらさきグミ	○	○	○	◎	△	△	○	×	○	○	○	○	○	○	☆	○	○
ももいろグミ	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	△	○	△	○	△	☆	◎
わかくさグミ	◎	△	○	○	△	○	△	○	△	○	◎	○	◎	△	○	△	☆

聪明度与技巧(かしこさ)

名称	中文名	效果	必要☆数
あいしょうばつぐん	属性相克	使用属性相克的技能时更容易会心一击	1
あいてえらび	选择攻击	复数敌人的情况下优先攻击属性相克的敌人	1.5
あくういどう	亚空间移动	可以进入任何地形，并能破坏墙壁前进	10
あてにげ	逃逸	敌人的攻击偶尔变得无效化	3
いあつかん	威压感	攻击时一定几率使对方因害怕而无法行动	6
いっぱつひっちゅう	百发百中	通常攻击必定命中	5
いどうゆうせん	移动优先	当敌人靠近时，NPC优先进行移动，而非攻击	0
いやしのちえ	疗伤智慧	使用技能和道具回复HP时的效果变为1.15倍	2
うらぎらない	永不背叛	在陷入混乱状态时不会伤害到同伴	0.5
おうえん	支援	相邻的同伴物攻、特攻上升一级	0.5
かいふくたいしつ	回复体质	异常状态自然解除所需要经过的时间半减	1
かたならし	热身运动	在技能放空的下一回合物攻与特攻将上升一级	2
かみひとえ	半斤八两	不会受到对手的会心一击	4.5
カンがいい	优秀感观	可以知道楼梯所在的方向	5
かんつうなげ	贯通投掷	掷出的道具可以穿过所有墙壁、精灵，直接飞出迷宫	8.5
くうかんはあく	空间明亮	可以知道本楼的地形	6
こうげきてき	攻击态势	物攻与特攻上升一级，同时物防与特防下降一级	2.5
ごうわん	铁腕	投掷出的道具可以造成1.5倍的伤害	1.5
コスかくにん	路线确认	当道具投掷或技能发射的直线上有伙伴或墙壁阻挡时，将不会进行该攻击	0

コレクタ	收藏家	打倒精灵时更容易出现宝箱	4
サバイバル	生存本领	食物回复满腹度的效果变为1.1倍，当吃下腐败食物时不会产生负面反应	1.5
じかんだんそう	时空断层	经常能够以2倍速行动	9.5
しゃこうか	社交家	打倒精灵时更容易使其加入队伍	5.5
しゅうちゅう	全神贯注	命中率上升一级的同时回避率下降一级	2
しょうエネ	节能	满腹度的消耗量是平常的3/4	2.5
じょうたいかくにん	状态确认	不会使用对方已经陷入状态的异常技能	0.5
じょうぶ	强壮	最大HP增加10点	1
しりょくじまん	视力拔群	移动中如果踩到隐藏陷阱的话不会发动	6
しんこきゅう	深呼吸	到达下一楼层时随机回复某项技能1点PP值	2
すいすいあるく	轻快行走	能够在水道、岩浆、裂谷中行走	4
スキがない	全身而退	攻击没有命中的情况下朝反方倒退一格	2
すきまとおし	分清敌我	远距离攻击和投掷道具时不会击中直线上的伙伴	2
すばやくかいひ	敏捷回避	更容易回避攻击	5.5
だいたんふてき	胆大包天	复数敌人的情况下优先攻击具有更多经验值的敌人	2
だいちのめぐみ	地之恩惠	当队长吃下种子和果实时，我方伙伴将获得同样效果	9
たげい	多才多艺	习得技能的最大PP值增加5点	3.5
だっしゅつ	逃脱	结束本次冒险，回到镇上	0
ためいらず	无蓄力	以消费2点PP为代价在当回合使出原本需要蓄力发动的技能	6
ちょうかいふく	强回复	HP自然回复速度变为原来的2倍	3
ついげき	追击	攻击后一定几率能够再次攻击	5.5
てがたくこうげき	突围攻击	复数敌人的情况下优先攻击HP少的敌人	0.5
てがはやい	快手	连续使出两次普通攻击	7.5
てんさいはだ	天才气质	得到的经验值为1.1倍	3.5
どうぐキャッチ	道具接获	没有持有道具的情况下可以接获对方投掷而来的道具	0
どうぐマスタ	道具大师	可以使用和投掷自己持有的道具	0
どたんば	最后绝境	剩余HP在1/4以下时，回避率上升二级	4
なかままもり	守护同伴	当身边的同伴剩余HP在1/4以下时，代替同伴承受攻击	1
ねぎり	砍价	在迷宫中的变色龙商店能够以20%的折扣购买商品，并以20%的加价出售物品	3.5
ねらいうち	狙击	使用技能更容易造成会心一击	3
ハウスよけ	怪物屋防止	当队友感觉到前面的房间是怪物屋时就会停止前进	8
ハナがきく	灵敏嗅觉	能够知道楼层内道具的总数，判断墙中是否含有隐藏道具	0.5
はんげき	反击	受到敌人的近身攻击时，可以反弹1/4的伤害给敌人	3.5
ふみんふきゅう	不眠不休	不会陷入恶梦、睡眠、哈欠、睡觉等状态	2
マグマがきらい	岩浆避行	绕开岩浆地形前进	3
まけんき	不屈	防御力下降一级，当受到敌人近身攻击时反弹与自身所受等值的伤害给对方	3
みがまえる	摆架子	物防与特防上升一级，同时物攻与特攻下降一级	2.5
ムラっけ	参差不齐	强化属性相克对伤害值造成的影响	3.5
めくばり	四下张望	得到的金钱为1.2倍	1.5
ようりょうよし	用量控制	使用技能时偶尔不会消耗PP值	0.5
わざだけつかう	只用技能	不使用通常攻击进行战斗	0
わなはずし	陷阱清除	踩上机关时一定几率可以将陷阱清除，失败时将承受陷阱效果	4.5
わなふまず	陷阱绕行	绕开已经发现的陷阱和不可思议的地板前进	2.5



玩后感

其实对于这款资料篇，个人一开始是没多大期待的。不过从玩上开始，竟然又再度沉迷其中，成熟的系统、极具魅力的口袋妖怪以及挑战性十足的迷宫，都让人欲罢不能。新加的不少故事都相当有存在感，角色的心路历程更通过细节动作表达得淋漓尽致。不管你是《口袋妖怪》的FANS，还是《不可思议的迷宫》的爱好者，也不论你是否有玩过《时·暗之探险队》，本作都非常值得一玩。



文 阳光学员R 编 雷伊 美编 咕噜

絶体絶命都市3
—壊れゆく街と彼女の歌—

系列前两作在PS2上的优秀表现让我对这款登陆PSP平台的正统续作非常期待，当正式玩到本作的时候也确实没有让我失望，新系统的搭载以及全新的联机模式都十分有趣，双主角的设定以及众多的收集要素也让游戏的多周目成为理所当然。而游戏的剧情方面也是非常的优秀，加上本作主题曲的天籁之音，能让人完全沉浸在游戏的气氛里。

绝体绝命都市 3 毁灭之都与她的歌声			
绝体绝命都市 3 坏れゆく街と彼女の歌			
PSP	irem	A·AVG	2009年4月23日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统介绍

操作简介

	TYPE A	TYPE B	TYPE C
十字键	调节视角	调节视角	调节视角
滑杆	控制角色移动	控制角色移动	控制角色移动
△	人物主观视角（观察时用）	人物主观视角	人物主观视角
×	奔跑	奔跑	蹲下
○	拾取物品或开门	拾取物品或开门	拾取物品或开门
□	呼喊	蹲下	呼喊
L	视角回归（使视角回归到主角背对我们的状态）	视角回归	视角回归
R	蹲下（配合移动可以匍匐前进）	呼喊	奔跑
START	菜单	菜单	菜单

游戏默认的键位是TYPE A，另外两种键位设定也只是改变了奔跑、蹲下以及呼喊这三个键位的位置，习惯其他两种键位设定的朋友可以自己在菜单的操作方法里进行更改。

菜单介绍

所持品	游戏中找到的诸如急救箱、千斤顶、衣服、指南针等所有能使用的物品
作る	游戏中存在可以组合或者拆卸的物品可以在这个选项里进行操作
情报	观察地图以及阅读捡到的报纸、杂志一类物品
システム	查看游戏的各种数据，调节游戏的音量以及修改操作等
マニュアル	避难手册，看看这些东西可以学到很多避难时的小窍门，非常实用

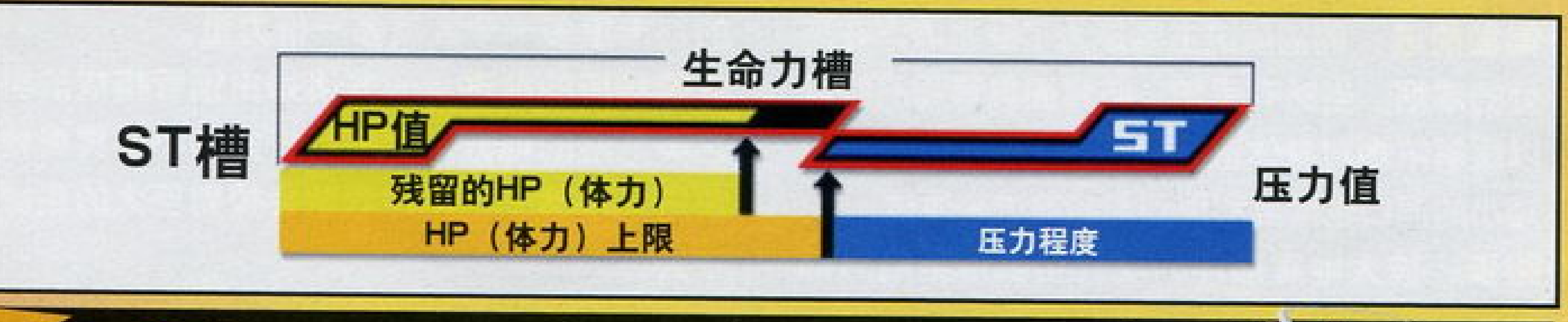
本作新要素ST槽



作为一款生存模拟游戏，除了受到伤害以外，还有很多致命的因素在里面。系列的第一作就把水分作为与HP同等重要的要素体现在了游戏里，玩家可以在崩坏的城市里的许多地方找到水源进行补给，系列第二作以冬天为背景，更是把体温作为了比HP更重要的元素在游戏里表现了出来，各种取暖的道具层出不穷。作为系列的第三部作品，游戏制作公司将“恐慌”这一心理要素融入了游戏里。

有句话说得好，人吓人，吓死人。虽然有夸张的成分在里面，不过人类在受到惊吓时肾上腺素的分泌、心跳速度等都会急速上升，特别是神经系统会受到一定程度的损伤。本作游戏中主角要面对的是地震中死去的人们、突如其来的余震所引发的危机以及人们对自己的态度，种种压力聚集在一个才刚刚上大学的年轻人身上，时间长了（ST槽满了）自然会出现头昏脑涨四肢无力的症状，这时候就需要想办法缓解这种压力。

游戏中的ST槽会随着主角的行动慢慢增加，遇到某些突发事件时会急速增加，ST槽的增加会强行压迫HP槽，当ST槽增加到最大值时HP槽会被压迫至红血状态，这时候主角的视线会雾化并且移动速度会变得非常缓慢。缓解的办法除了使用道具外，还可以通过坐下休息以及听女主角唱歌来解决，这也充分表现了游戏主题“她的歌”，不过她在路上唱歌的频率就实在是低得可怜了。



各种对话选项以及角色性格

游戏进行途中会出现不少对话选项，选择不同的对话会对主角的性格造成影响。主角一共有热情、冷静、胆小三种性格，根据选择对话内容的不同就可以决定主角的性格了。游戏中按下START键进入菜单就能看到主角当前的性格，不同的性格对ST槽的增加速度和回复量都是不一样的，而且根据性格的不同还有可能出现特定的选项以及特定事件，同时随行的女主角也会被主角的性格所感染。



热情型：热情奔放的主角最害怕的自然是别人的冷言冷语，因此受到责备时ST槽增加得比较多，听女主角唱歌时ST的回复速度也比较快。

冷静型：冷静稳重的主角不管是对突如其来的危险或是别人的言辞都有非常强的抵抗能力，不过被安慰时压力的回复效果也不大。

胆小型：胆小如鼠的主角自然对周遭的环境非常敏感，摔倒或者是遇到危机时ST槽增加得比较多，当然在避难所等安全的环境下ST槽的回复量会比较大。

	TYPE A：热情型	TYPE B：冷静型	TYPE C：胆小型
承受压力时			
被地震震倒时	压力增量（中）	压力增量（小）	压力增量（大）
受到指责时	压力增量（大）	压力增量（小）	压力增量（中）
回复压力时			
听她唱歌时	回复效果（大）	回复效果（小）	回复效果（中）
在避难所里	回复效果（中）	回复效果（小）	回复效果（大）

各种动作

想要安全逃出这个被大地震破坏的岛屿，就必须活用游戏中的各种动作，下面介绍一下游戏中一些动作的用途。

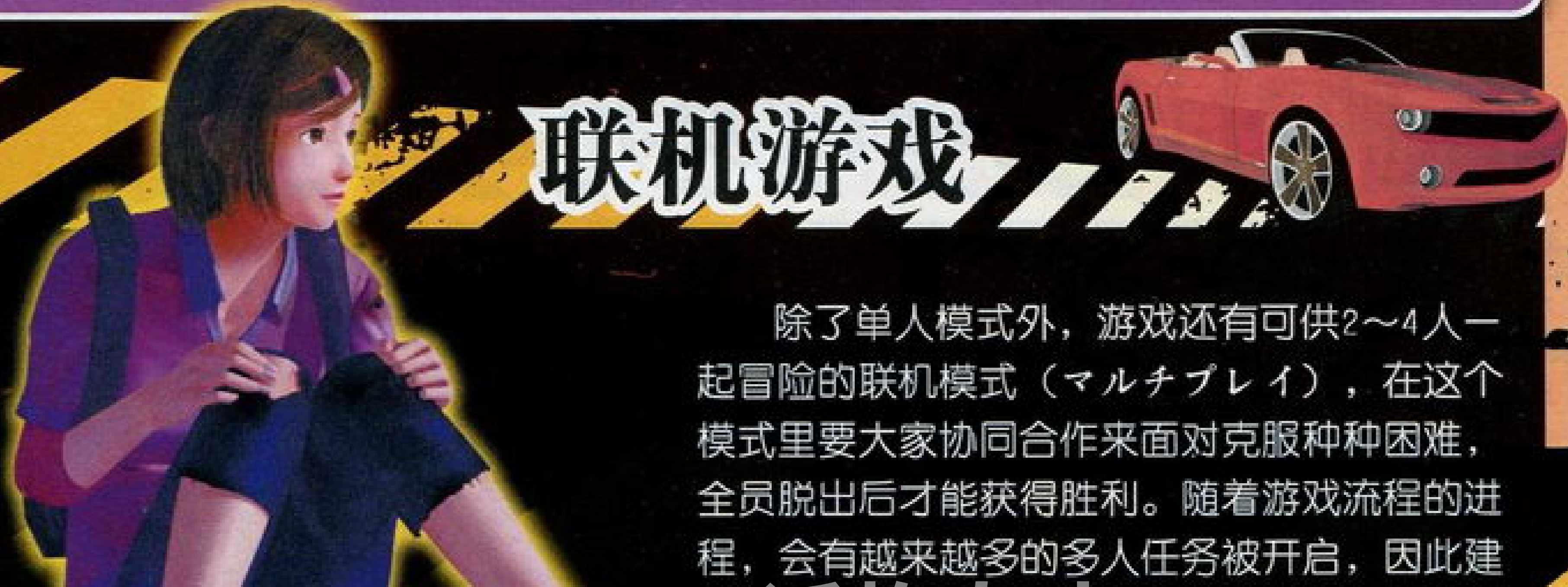
下蹲：经历过地震的朋友都知道，大地震后肯定会随时伴有比较强烈的余震，当余震发生时立刻下蹲就可以防止摔倒受伤。

匍匐前进：匍匐前进主要是为了躲避漂浮在高处的浓烟，当然有手帕、防毒面具等物品时可以缓解浓烟对身体造成的伤害，同时一些比较矮小的洞口也需要利用到匍匐前进来通过。

跑步：被大地震破坏的现代化都市里随时都存在着危险，当遇到危险时应毫不犹豫地全力奔跑。

呼喊：大声喊叫引起别人的注意，在被破坏的都市里多一个人就多一份力量。

危险场所的前进：一些诸如由钢管搭成的桥之类危险的地方需要控制好方向小心翼翼地前进，不然一个不注意就会掉到巨大的裂缝中去。



联机游戏

除了单人模式外，游戏还有可供2～4人一起冒险的联机模式（マルチプレイ），在这个模式里要大家协同合作来面对克服种种困难，全员脱出后才能获得胜利。随着游戏流程的进程，会有越来越多的多人任务被开启，因此建议通关之后再进行联机。

其他注意事项

游戏开始时可以选择男性或者女性主角进行游戏，不同的主角进行游戏时能捡到的衣着和指南针有一部分是不一样的，如果是为了全道具收集就必须至少每个主角通关一次。不同的主角流程是一样的，对话内容虽然会有所不同，但由于对话大部分只影响主角的性格，所以也没有担心剧情发生变化的必要。



游戏中有箭头所指的物品都是可以拾取的，黄色箭头表示道具、绿色箭头表示防灾指南、蓝色箭头表示回复HP和ST的长凳，同时也是记录点。随着游戏的进程，系统会给我们许多的防灾指南，指南里有各种遇到灾难时的应急措施，非常实用，有兴趣的朋友可以研究一下。



游戏流程中能获得的道具不少，可是实际能用到的并不多，比较实用的也就只有防毒面具这一个，其他的物品大家就把它们当成COSPLAY用的道具就可以了。



游戏中需要对话的地方非常多，一般来说出现一长串选项的时候，选择前两个选项基本都是增加女主角好感度的。有些地方可以在本条咲和羽月彩水中选择任意一名女主角随行，而好感度的高低则可以在三人同行时根据休息时长凳旁边坐的女生来判定，当好感度比较高的时候女主角在长凳上还会往主角身边稍稍靠近。

流程攻略

小睡后睁开双眼，映入眼帘的是温和的阳光、自由飞翔的鸟儿以及中心岛。穿过这个隧道后，我那美好的大学生活即将在这坐美丽的岛屿上开始，本该是这样的……

第一天

AM 07：10

剧情部分 进入海底隧道后，车上的许多人都在谈论有关中心岛的事情，而作为即将在这里开始大学生活的我来说自然也有着不少的感想，不管是下车后的庆祝还是今后几年生活中的种种机遇都让我兴奋不已，没准还能在这岛上找到命中注定的她呢！就在我沉浸在幻想中的时候，突然车体开始了剧烈的晃动，随着晃动幅度的增加，车内的人们也渐渐开始不安起来.就在这时候车体失去了平衡，所有人都被巨大的离心力给甩了出去，而我也由于猛烈的撞击失去了知觉。

攻略部分 在车上听到大家的对话后，会出现许多选项，根据我们所选择的内容不同会对主角的性格产生影响。不同的性格对主角冒险时的影响在系统里有详细介绍，不管是什么性格都在某些方面有欠缺的地方，所以大家在进行游戏的时候完全可以按照自己的性格来决定选项的内容。





PM 00：08

剧情部分 当我再次睁开双眼的时候，发现我趴在巴士中间的过道里，两旁的座位由于车祸被破坏得非常严重，而且座位上的人也毫无苏醒的迹象，已经被吓蒙了的我也管不了其他人的死活了，赶紧逃命才是最重要的。就在离开车的一瞬间，在剧烈晃动中落下的石块把巴士全部掩埋了，而我也以最快的速度跑离了这片会落下巨大石块的危险区域。在通过满是浓烟的区域时听到有人在用手机尝试与别人联络，不过貌似没有成功，在这个叫森田的怪脾气男人离开之后我也在破损的汽车旁从收音机里获得了一些讯息，应该是发生地震了吧。

一边告诫自己不要紧张一边继续前进，在前方的废墟里一个被汽车压住的女生向我发出了求救。在救出她之后与她交谈一番得知她叫做本条咲，原本是一名护士，现在则是为了自己的梦想放弃工作，在离开中心岛的时候被困。在这种突如其来的灾难面前两人一起行动肯定要比一个人强得多，于是我们两人的逃亡之旅也就此拉开了序幕。

攻略部分 匍匐前进直到下车，在系统提示后以最快速度往前跑。前方烟雾区域需要匍匐前进才能让自己不受到伤害，森田离开后来到之前森田所在的车旁边发生剧情，发现死人后ST会急速上升到比较危险的状态，选择对话后获得负重10格的背包。然后迅速前进，卡车旁可以捡到急救箱，通过卡在夹缝中的巴士时一定要快速跑步通过，不然巴士会掉下去。房间里的长凳可以用来休息回复体力以及ST槽，出门继续往前走遇到本条咲，之后要在悬崖边的汽车前端拿到千斤顶，拿到之后要立即蹲下并后退，等余震消失后立即跑离汽车。在本条咲旁边使用千斤顶救出她之后来到身后的石板处，两人协力推开石板后匍匐前进穿过缝隙。（这个场景有不少道具散落在地上，注意收集。）

到隧道另一端后又开始了余震，而这次余震也导致海底隧道开始浸水，碰到流下来的水ST槽是会快速增长的，注意躲避。进入前方的房间后记得蹲下躲避余震，之后来到出口处的门前发生剧情，连按○撞开门离开隧道。



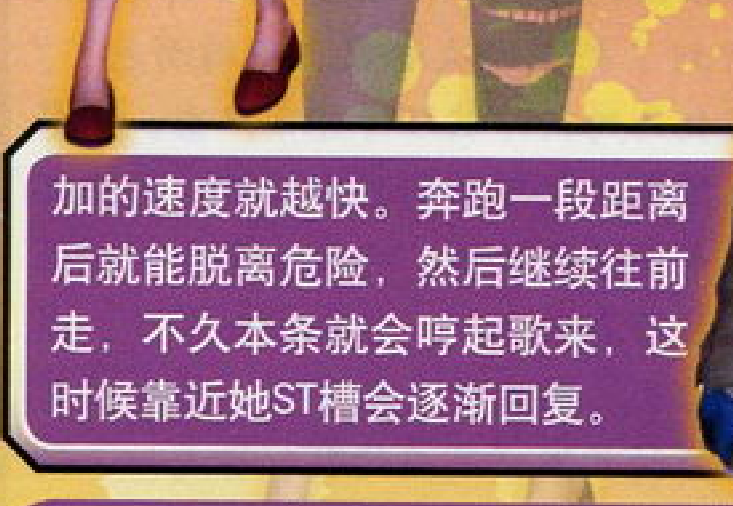
PM 01：14



剧情部分 在离开浸水的海底隧道来到岛上后，给人依然是压抑的感觉，就在几小时前还错落有致的中心岛如今已经是一片狼藉。虽然如今看到的场景让人心寒，但是不能因此失去活下去的勇气，和本条交谈之后我们决定先到附近的中学寻找避难所。

从汽车里的广播得知第三中学位于西面，就在赶往中学的途中余震将旁边倾斜的大楼里的汽车给震了下来，还好我们跑得快才躲过一劫，不然可就葬身火海了。用小玩笑缓解了紧张的心情后继续向学校方向走去，这时候本条哼起了歌，不知为什么她的歌声能让人的心情变得轻松，和她聊天后得知她非常喜欢唱歌，她刚才哼的歌其实她自己的原创作品，真是个了不起的女孩。

攻略部分 离开隧道来到地面后会因为地面的惨状压力大增，旁边有长凳可以使用，先降压后再行动。小心翼翼通过钢条来到断裂道路的对面，之后来到前方的断层处，断层比较高需要找东西垫脚才能爬上去，场景中的垃圾箱是最好的选择。来到对面的白色面包车旁边能听到让大家前往学校避难的电台消息，随后左转前进，然后危机情况发生。余震让楼顶的汽车滑了下来，之后就要拼命往前跑，后方有车不断落下来，而且火势也在向前蔓延，离火越近ST槽增加的速度就越快。奔跑一段距离后就能脱离危险，然后继续往前走，不久本条就会哼起歌来，这时候靠近她ST槽会逐渐回复。



PM 02：47



剧情部分 利用消防梯来到高处的公路时突然听到了枪声，于是我和本条马上朝响起枪声的建筑物里跑去。在建筑物里看到了那个叫森田的人躺在一个神秘男子的脚下，而神秘男子手中拿着的手枪也把我们吓得不轻。不过这个男人并没有为难我和本条，只是叫我们忘了刚才所看到的一切，但是这种事情怎么可能说忘就忘得掉啊！

攻略部分 一开始场景里散落着不少物品注意收集，由高处到低处最好是走着跳下去，跑着跳容易受伤。爬上红色的轿车后往消防车方向前进，剧情过后需要控制主角快速从消防车的长梯跑到女主角身边，中途需要躲避余震。然后进入建筑物触发剧情，剧情之后一直往前走即可。







PM 03：56

剧情部分

敏感的本条突然发现天空有什么不对劲的地方，回头一看可被吓得不轻，不远处发生了火灾龙卷，巨大的火柱将卷起来的物体全部撕碎，被撕裂的碎片带着火焰又被龙卷吹散到四周引起更大规模的火灾，在接下来的逃生中我好几次都险些被落下的巨大火球砸到。建筑物里的爆炸也是来得十分突然，不过总的来说我和本条的运气还算不错，总算又躲过了一劫。

太阳很快就落下了，在临时避难的建筑物里也听到了关于这次地震更多的消息，7级大地震把岛的西部破坏得非常严重，而第三中学依然是比较可靠的避难场所，有关部门也正在着手进行救援。之后和本条聊了很多，包括被杀害的森田，神秘持枪男子，我来岛上的原因，她离开岛的原因，她有没有男朋友，她的三围以及她的歌，真是一个愉快的夜晚。

攻略部分

前进一段路后会遇到火灾龙卷，之后会从空中不断落下火团，被落下的火团砸到可是会损失不少HP的，火团落下前地上的阴影会越来越大，看到地上有阴影就要马上跑开。左边废墟里有灭火器，连按



〇撞击废墟使灭火器掉下来后就可以拾取了。在爆炸的车前使用灭火器后就可以灭掉火焰继续前进了，急救箱的旁边会有卡车掉下来，可以等车掉下来之后再去拾取道具。左转后建筑物里会有火舌喷出，需小心前进，火舌可以用下蹲回避，使用匍匐前进通过这里是最安全的，不过前进的速度就会慢很多。在建筑物里会有很多选择，大家按照自己的喜好来选择便是，在进行质问的时候，对话选项会逐渐增多，尽量问完所有的问题后再结束对话。



第二天

AM 09：15

剧情部分

补充好体力之后我们开始了继续寻找避难所的征程，一路上也算是有惊无险。在断裂的公路上我们听到了旅馆里传来了呼救声，可就在这个时候发生了余震，旅馆里传出一声尖叫后就没了动静，为了救出被困在旅馆里的人，我和本条决定冒着危险进入旅馆展开救援行动。

攻略部分

往前走不远后会发生余震，下蹲躲避后立即起身往前跑，动作慢了可是会被旁边滑体的楼房给掩埋的。之后观察前方爬不上去的地方，然后在汽车前和女主角一起将汽车推到断层处。爬上去之后先收集前方的各种道具，然后推动竖立在悬崖旁的铁板，小心翼翼地来到对面，然后爬到断裂公路的最高处发生剧情，之后自动前往旅馆。





AM 10：02

剧情部分

旅馆内部已经被地震破坏得不成样子了，好在最终还是在旅馆的2楼找到了梯子，救出了被困的女孩。之后我们互报了姓名，女孩名叫羽月彩水，看她穿着校服的样子应该还是个学生，把她一个人留在这里实在是很危险，干脆让她和我们一起行动吧。彩水的脚被之前的巨石给压伤了，虽然临时包扎了伤口，但是不消毒的话很快就会感染的，离开旅馆后往前没走几步本条告诉大家这里的地下街有药店，在药店里肯定能找到消毒用的酒精，既然彩水已经加入了我们那我就应该为她做一些事情，于是我提出和本条一起前往地下街去寻找消毒水。

攻略部分

首先来到右前方，在那里呼喊会发现女孩被困在了高处，匍匐前进到安全出口里，来到3楼后从旁边比较窄的地方走到对面，然后从另一个安全出口下到2楼，依然需要通过较窄的地方，然后一直往前走来到梯子处。调查梯子后选择第二项，然后使用呼喊让本条远离梯子，之后就可以把梯子推到1楼的废墟上了。下楼后使用梯子就可以来到羽月的旁边，使用在1楼废墟中捡到的千斤顶后就可以救出她。离开旅馆后继续往前走会发生剧情，根据选项的不同我们可以选择跟本条或者彩水一起行动前往地下街。



AM 11：18



剧情部分

在余震不断的情况下进入地下街是非常危险的，而且地下昏暗的环境也不利于行动，不过好在在地上找到了干电池，配合之前找到的手电筒可以暂时不用担心因为看不到路被绊倒的危险了。当我们到达药店的时候，彩水也从后面追了上来，这么危险的地方居然一个人追了过来，还真是个胆大的孩子。在药店里找到了消毒水和绷带后交给本条，正直的本条在离开前还将买绷带和消毒水的钱放在了已经没人的柜台上。返回的途中遇到了地下街瓦斯泄漏，在返回地面的一瞬间瓦斯发生了爆炸，等我醒来的时候发现彩水正在和之前的持枪男子交谈。和男人对话后得知他叫做冰川，其实是一名警察，而他则是受彩水的母亲所托照顾她的人，当然森田也不是他杀的，他只是比我们先到达枪杀现场而已。虽然不知道他说的到底是不是真的，至少我们确实是没有目睹到枪杀的瞬间，男子走后彩水却提出要和我们分开去追那个男人，在她的坚持下我能做的也只有将补充体力的食物拿给她然后祝她好运了，得到的回礼是彩水的项链。彩水走后本条提到羽月建设的秘书自杀事件，难道我们所救下的彩水和羽月集团有什么联系么？但愿那只是我们的多虑吧。

攻略部分

地下街里比较暗，在前方不远处能找到电池，把电池和电筒组合之后就可以使用电筒在黑暗的环境中照明了。在断裂处观察情况后使用梯子搭桥，之后从左边路口比较狭窄的地方来到对面，再往前走就是药店，在药店里找到绷带和消毒水交给本条后就可以出门返回地面了（面对本条选择“渡せ”就可以将道具交给她了）。出门之后发生瓦斯泄漏事件，在返回途中需要尽量避开泄漏出来的瓦斯，如果戴上防毒面具的话就



可以基本无视瓦斯的存在了。前进的途中会有许多次余震，一定要及时蹲下防止摔倒，返回地面后遇到了之前的持枪男子冰川，完成对话后向右走就可以前往下一个区域了。

PM 00：23



剧情部分 我和本条继续往避难所方向前进，在住宅区再度听到了求救声，这次是一对母女被捆在了铁丝网下，短时间内想要救她们出来看来是比较困难的，这时候小女孩说自己肚子饿了，由于之前已经把食物都给了羽月，于是我便只有再次担负起寻找食物的重任。虽然找到了超市的入口，不过门却是锁着的，回去跟本条商量对策时被困的母亲告诉我超市的备用钥匙应该在超市门口的盆栽里。再度返回超市门口调查了盆栽，果然找到了钥匙，进入超市后发现有不少能用的东西，一边挑选有用的物品一边前进，在超市二楼发现了被钢筋压住的店员，虽然已经有了心理准备，但是还是被已经死去的店员吓得不轻。从他身上找到了休息室的钥匙，进入休息室找到食物后我一刻也不想多留赶紧离开了超市。返回本条身边看着小女孩吃着东西的样子，我也感到一丝欣慰，这时候救援队也赶了过来。救出母女之后本来可以搭乘直升飞机一起离开，不过飞机只能再多上一个人了，我想让本条坐飞机离开，不过她死活不肯一个人先走，想想这两天来都是两人一起行动，要是本条真的离开了我可能还会感到寂寞呢，那么就一起前往避难所吧。

攻略部分 直走后来到住宅街，在这里再度听到了求救的声音。剧情后返回藤代通り区域，调查东边超市的门后返回从被困的母女那里打听情报，然后再度前往超市，调查门口的盆栽获得超市钥匙，使用钥匙后来到超市1F，这里散落着不少道具，其中有负重15格的背包一定要入手。搜刮完道具之后来到超市2F，在这里调查已经死去的店员后得到休息室的钥匙，之后返回1F的休息室在里面找到食物后回到本条身边，把食物交给母女后发生剧情，之后的对话选项一定要选择第一项，不然游戏就到此结束了。剧情之后继续前进进入下个区域。



PM 02：31



剧情部分 很快我们便找到了第三中学，在这里已经聚集了很多前来避难的人，刚刚到达学校本条就被医院的同事叫去帮忙了，而我也被一个名叫本多凉子的女记者叫到一旁问了许多问题（这不是前作中出现的女记者么，她还真是喜欢往危险的地方跑）。和凉子的交谈中我得知这次地震受害最严重的就是中心岛，特别是岛的西部地区已经开始沉没，而救援队的直升机今天一整天也没有来过，医生和护士人手严重不足，最糟糕的是食物和水快消耗完了，而且厕所紧缺也是个问题。至于凉子的私生活嘛……我还是别问的好。总之目前的情况不容乐观，凉子好象是为了调查森田集团和羽月建设而被卷进了灾难之中。之后再次见到本条的时候，疲惫的她拿起了避难蓬里的吉他唱起了之前她哼的那首歌，歌声将避难所的人全部吸引了过来，美妙的歌声暂时驱散了人们心中的不安，一曲过

后重新拾起希望的众人也给予本条最热烈的掌声。不过美好的时光总是短暂的，很快对面的避难蓬处传来了骚动，一个名叫石泽的地质学家在劝说众人赶紧离开这里前往岛的东部，由于受地震的影响，岛的西部很快就会完全塌陷，而附近不断倒塌的房屋也证实了石泽的说法，于是大家纷纷往中心岛东部撤退。正当我们准备离开时，冰川出现在我们的面前，貌似他正在寻找那个叫做石泽的人，警察找地质学家干什么呢？

攻略部分 一直往前走就能看到第三中学，进入学校后发生剧情，能自由活动之后把这里的道具全部拿光吧，道具数量比较多。之后来到本条身边发生唱歌情节，然后来到被围观的石泽身边获得前往岛东部的讯息，之后离开学校一路前进来到中央纪念公园。





PM 04：09

剧情部分 当我们到达中央纪念公园的时候已经下起了瓢泼大雨，还好在这里找到了雨伞，这样可以暂时缓解暴露在雨中的压力。在我们抵达中心塔的时候，发现通往东面的桥已经被地震给毁坏了。就在我们准备寻找其他出路时发生了强烈余震，已经松动的中心塔终于不堪重负倒了下来并且阻断了前进的道路。不过中心塔倒塌的位置刚好横跨了湍急的河流，在想不到其他办法的情况下本条毅然决定利用中心塔到达对岸。过河的过程当然是非常惊险，就在我们刚刚到达对岸的时候中心岛西侧几乎完全塌陷了，看着这幅景象我和本条的心情都十分沉重。



攻略部分 进入公园场景后需要立刻装备上门口捡到的雨伞，不然的话ST增加的速度可是非常快的。这个场景有两个休息的地方，回复好之后来到中心塔场景，剧情后主角陷入危机，首先下蹲躲避余震，然后利用水中建筑物的残骸来到对面（这里需要在原地等待残骸出现），然后一边躲避从天而降的巨石一边前进。再度剧情之后需要利用倒塌的中心塔到达河的对面，快速爬上塔面，之后需要以最快速度往对面跑，途中会余震不断记得下蹲躲避，跑的时候需要注意控制人物的方向，跑动的范围只有中间白色的区域，一旦跑出范围主角就会毫不犹豫地跳到河里去。



PM 04：55

剧情部分 身心俱疲的我们继续往避难所方向前进着，在桥下我们再次听到了枪声，远远望去竟然是冰川在对着河里开枪。这时候余震发生，站在河边的冰川也由于剧烈的震动掉到河里去了，这时候我们才发现断桥处的河里竟然有人！急忙跑过去救起水里的人后发现居然是石泽，他告诉我们冰川找到他之后就企图想杀掉他，要不是刚才的震动让冰川落水，他可能已经遇害了。一起离开危险的断桥后羽月彩水再度出现，而且似乎她和石泽也相当熟。当她问到关于冰川的情况时我们都沉默了，最后还是石泽把冰川落水的噩耗告诉了彩水，得知冰川遇难后彩水表现得非常的失落。雨停了，天色也变晚了，在临时的休息所里石泽告诉我们彩水就是羽月建设社长的女儿，而落水的冰川则是羽月建设社长的儿子，也就是说他是彩水的哥哥。冰川和

石泽的关系也非同一般，他是石泽的女儿的未婚夫，而石泽的女儿就是之前报道过的羽月建设自杀的秘书。石泽本身则是由森田集团和羽月建设共同邀请来对岛上的地质进行调查，不过在发现问题之后羽月建设并没有停止对岛屿的开发，而是打算隐瞒事情的真相，如果能早点让大家知道真相的话就不会有这么多人被困在岛上了。闲聊之后大家都沉沉地睡去，这时候悠扬的歌声再次在我耳边响起，不管什么时候本条的歌声总能让我的心灵得到安慰。

攻略部分 回复好体力后继续前进，在桥下发生冰川落水的剧情，之后前往断桥出救出石泽。大桥塌陷后来到卡车处，和本条合力将卡车推到河里返回安全处。之后彩水出现，对话后继续前进来到休息处。





AM 07：46

剧情部分 一大早我就被急促的声音叫醒，原来石泽已经离开我们不知道去了哪里，两个女孩正在为找不到石泽着急呢。不过现在着急也不是办法，而且石泽可能已经前往避难所了，我们目前应该立即前往避难所把现在的情况报告给正在避难的人。这时候本条提出让我和彩水先行前往，而她自己则要到她以前工作的地方（离这附近不远的医院）去寻找院长，我自然不会让她一个人冒险到医院里去，彩水也提出要陪本条一起去寻找院长，看来患难见真情这句话真的不假。

PM 09：32



剧情部分 前方就是本条以前工作的地方了，虽然只在这里当了一年的护士，不过看起来她对这里的感情非常深。在门口本条提到在医院一楼给彩水受伤的脚做进一步的治疗，真是个细心的女孩子。在一楼的治疗室里给彩水进行了比较细致的治疗后本条决定一个人前往确认院长的消息，在医院门口我和彩水始终十分担心本条的情况，摇摇欲坠的医院大楼很可能在下一次剧烈余震后倒塌，最后我还是决定独自进入医院寻找本条。在四楼找到了正在说服院长离开医院的本条，不过为了照顾重病的妻子，院长说什么也不肯离开，最后还鼓励本条让她为了自己梦想而奋斗。离开医院的途中再一次发生强烈余震，剧烈的震动再次大规模地破坏了医院内部的结构，而犹如父亲般关怀本条的院长也随着震动永远被埋葬在了瓦砾之中。逃离医院之后彩水马上迎了上来，看得出她在外面非常担心我们的安危，三人在相互鼓励后感情也更加的深厚了，接着我们继续往避难所方向前进，我也暗自下定决心不管前方有什么困难我都会努力应对，大家一定要一起安全脱离这个已经崩坏的岛屿。

攻略部分 场景比较大，物品散落的位置比较分散，注意回收。在医院门前发生剧情，之后进入医院1F，这里有负重20格的背包注意拾取，进入右边的治疗室后发生剧情，对话之后再次进入医院，来到4F触发剧情，逃离的时候需要等裂缝下层喷火之后再进行跳跃，之后撞击逃生通道，撞开之后发现逃生通道已经崩溃。然后来到电梯处，小心移动到梯子处按○触发情节，之后快速向下移动，跟着本条一起从下面的门脱出。



PM 00：03 

剧情部分

终于来到了避难所，不过刚刚进入这里就被一群抢夺食物的暴民拦住了去路，而本条和彩水也被暴民抓住，为了保证她们的安全我交出了身上的所有食物，不过这群暴民却嫌我给他们的食物太少了，要求我必须找到足够多的食物才能从他们手中解救出两名女性。无奈的我只好开始寻找食物，在市役所的一个房间里遇到了记者本多凉子小姐。根据本多凉子的消息，石泽在进行地质勘测的时候意外发现森田集团和羽月建设暗中开采岛上的石油，而此举正是造成中心岛崩坏的主要原因，森田和羽月不但没有听从石泽的劝告，还利用舆论否定了石泽的判断，之后更是利用权利将石泽驱逐出了学会，原来这次罕见的大地震后面还隐藏这如此巨大的阴谋。

在告别了本多小姐后我继续前往寻找食物，通过房顶来到仓库底层后发现了被钢筋压住的女性，刚刚把她拖到安全的地方，她之前所在位置的钢架就倒塌了。与女性交谈后得知她叫比嘉夏海，是一名教师，而她也是由于自己的学生被暴民劫为人质而被迫前来寻找食物的，结果不但食物没找到多少反而陷入了危机，要不是我出手相救她就陷身火海了。回到暴民那里，把找到的食物交了出来，一群人狼吞虎咽之后却还是以食物不够为理由坚持不放人，还有暴民甚至提出表演节目来让他们娱乐。就在大家不知所措的时候，本条再度唱起了在岛西部避难所里唱过的那首歌，歌声也让那群暴民找回了一点良知。

就在我们准备在避难所里休息的时候，大楼外的电视里传来了记者采访羽月建设的负责人羽月大悟的报道，报道里羽月大悟谎称自己不知道关于岛的地下空洞的事情，想要推卸责任的羽月大悟惹恼了受灾的人们，其中有人认出了彩水就是羽月大悟的女儿，虽然石泽出来帮彩水进行辩解，不过被愤怒冲昏了头脑的暴民可听不进这番说辞，现在说什么都没用了，只有逃跑才是惟一的选择。

攻略部分

一路前进来到市役所区域，发生暴民抢劫事件后身上的食物被洗劫一空，之后从左边大楼旁边的小道来到厅舍里手，在拾取急救包时发现对面有人被压在钢筋下面。然后从窗户爬到屋内，在这里会遇到本多凉子，对话后继续前进从破损的墙壁爬到仓库区域，在这里同样需要匍匐前进通过铁门，之后使用梯子爬到房顶，在顶层需要在钢筋房梁上小心的移动，注意别被从下方喷上来的火给烧到了。下到仓库底层后找到被钢筋压住的人，救助她之后利用箱子逃出仓库。和之前的暴民头领对话后发生剧情，之后跟随彩水和本多一起逃离这个区域。

PM 01：26 

剧情部分

面对失去理智的暴民，我们只有选择逃跑，在逃跑途中从天而降的巨石将我和她们隔开，不过好在没过多久我们便在废楼里再次汇合。为什么暴民会知道彩水就是羽月大悟的女儿呢？难道是有认识彩水的人故意在人群里散播消息么？带着种种疑问我们来到了地下停车场。在这里通过汽车里的收音机我们得到了救援直升机会在羽月建设大楼楼顶停泊的消息，只要到达地面彩水就能带领我们前往羽月建设的大楼，不过这时候强烈的余震把水管震破了，急忙逃出地下停车场后我们也朝着最后的目的地羽月建设大楼走去。





攻略部分

一开始要全力往前跑，两名女主角跑得很快，不需要为她们担心，只要自己不被暴民抓住就可以了。拐角处崩坏的楼体落下的石块阻挡了我和她们之间的道路，换个方向继续前进，在前方被暴民夹击后向右转前进来到下个区域。这里有长凳可以回复一下，之后需要躲避暴民视线并跳过断崖，然后就会看到本条在建筑物破损的洞口向我招手，躲避最后一个暴民的视线后立即奔向洞口与她们汇合。在房间里先观察断裂的楼层，然后在废墟处连按○后得到绳子，在断裂的楼层处使用绳子来到下层，接着从楼梯往下走来到地下停车场。在红色轿车旁边得到关于救援直升机将停在羽月建设大楼楼顶的消息，之后余震引发水灾，需要在被淹没之前走上对面的斜坡（一开始就要全力奔跑，一旦被水淹没过脚踝就不能奔跑了）。下个场景里有一个比较大的裂缝，需要使用“呼喊”指令才能指引两位女主角跳过来，然后爬上公路向前走即可。

PM 02：08



剧情部分

沿公路前进不久就听到了直升机的声音，而羽月大厦也就在前方不远处。有惊无险地来到了羽月大厦内部，可是暴民也跟了过来（桥都塌了，也不知道他们是怎么过来的）。为了躲避失去理智的暴民我们只好不断往高处跑去，就当我们快要被暴民抓住的时候，冰川突然出现，在手枪的威慑之下暴民也不敢轻举妄动。虽然还有很多疑问想从冰川身上找到答案，不过这里显然不是聊天的地方，冰川打算在这里阻挡暴民，让我们带着彩水先到楼顶，在这种危机时刻彩水终于对冰川叫出了“哥哥”。这时石泽也出现催促大家赶紧上楼，不过剧烈的余震再次将我和本条以及彩水分开，在我的鼓励下本条和彩水先行前往楼顶，而我也必须小心应对突发事件慢慢朝楼顶走去。

当我到达楼顶的时候发现周围已经聚集了不少人，仔细一看原来是石泽用匕首挟持着彩水，并且他们的位置处于大楼边缘，大家都不敢妄动，这时候石泽也将整个事件的经过全盘托出。他原本是一个地质学家，经过调查后发现这座岛下埋藏着地下油田，森田集团和羽月建设的大肆开采已经让失去大量地下水的岛屿变成了空壳，但是他们却依然不顾危险在岛上建立都市，为了避免让知道秘密的石泽公布这个消息，两家企业利用权力制造出流言将石泽驱逐出了学会。石泽的女儿景子为了收集两家企业的罪证，不顾父亲的反对进入了羽月建设，在羽月担任秘书的景子最后也被两家企业杀人灭口，痛失爱女的石泽从那时就决定要对两家企业进行复仇，由于森田已经死了，羽月大悟也已经离开了中心岛，于是他的目标就转向了彩水，他现在就要让羽月大悟也尝尝失去女儿的痛苦。

虽然大家都在尽力劝说，不过痛失爱女的仇恨已经让他失去的理智，和本条商量后决定让她暂时牵制住石泽的行动，而我则从大楼的外侧靠近阻止石泽的复仇行动。本条和大家的歌声暂时吸引住了石泽，我也乘机从大楼外侧来到了石泽的身后，在我抓住石泽脚的一瞬间冰川也扳动了扳机，受伤的石泽依然紧紧抓住彩水不放，这时候彩水说出了一句让石泽分心的话“你这样对得起景子冒死给你拿回去的资料吗”，一瞬间的失神给了冰川绝好的机会，再次枪声响起，石泽也终于无力再纠缠彩水了。

奄奄一息的石泽显然已经没有了复仇的能力，可为什么彩水会知道自己女儿拿回公司资料的事呢？难道彩水调查过景子的事情么？之后彩水说出了令所有人的惊讶的话：“景子的死其实是我一手造成的”，接着彩水开始揭露整个事件的真相。十多年前，羽月集团曾面临着倒闭的危险，羽月大悟为了挽救企业便向当时和政府有关系的森田集团求救。森田答应把当时开发中心岛的业务交由羽月建设来承办，甚至初期资金都可以由森田集团来负责，但条件是羽月大悟必须把自己的妻子送给森田。为了挽救自己的企业，羽月大悟背叛了自己的妻子将她送给了森田，其实彩水是森田的女儿。最后彩水的母亲郁郁而终，彩水的母亲在临死前将这些事情告诉了她，于是她就下定决心要向背叛母亲的羽月大悟和当年抢夺母亲的森田复仇。于是她找到了当警察的哥哥冰川，让他协助自己进行复仇计划。一开始冰川想阻止

彩水的计划，后来看到彩水越来越消沉，之后他最终还是决定帮助自己的妹妹来进行这个计划。于是冰川就故意接近当时在羽月建设当秘书的景子，为的就是从她那里获得关于两家企业的罪证，然后害死景子借石泽之手杀掉森田和羽月大悟。之所以盯上石泽一家，也是因为当年彩水的母亲精神衰弱的时候石泽一家人来探病时，石泽的妻子对彩水的母亲说了很多过激的话，直接导致了彩水母亲病情的恶化，于是石泽一家也被彩水列入了复仇的黑名单。

于是所有的一切都按照彩水所设定的计划发生了，不过此时彩水也明白了她的计划是多么的愚蠢、幼稚，复仇的感觉并没有她想象中那么美好，有的只是更多的人遭受更多的悲剧。这个时候，强烈余震再次发生，彩水在最后时刻用身体挡回了失去平衡的石泽，而自己则因为失去平衡跌下了高楼，而我也在最后时刻跟着彩水跳了下去。

当我醒来的时候发现自己抱这一块巨大的木屑，旁边的彩水也安然无恙，空中的救援直升机缓缓落下，飞机里的本条也在不断向我们挥手。整个城市在夕阳下化作了一片海洋，一切都结束了，也许一切才刚刚开始。

攻略部分

来到桥上前进不久会发生桥体坍塌事件，这时候需要模仿前方的两位女主角的动作前进，蹲下躲避震动时也别忘了匍匐前进，女主角们起身就代表震动已经不会使人摔倒，这时候我们也需要立即起身全力奔跑。进入羽月大厦后从右边断裂的楼梯登上二楼，然后在左边可以捡到消防软管，和本条她们对话后就可以使用消防软管让她们爬上二楼。之后暴民再度出现，迅速跑到楼上，之后通过走廊的时候会发生余震，余震过后走廊会开始塌陷，需要全速向前跑，再继续前进遇到冰川。



剧情后开始独自向楼顶移动，首先推倒钢筋搭路，余震比较频繁注意及时蹲下躲避，在跳跃裂缝的时候一定要等到没有余震的时候再跳，这段路必须以最快速度前进，每层阶梯在震动几次后就会塌陷，只要没有震动就要立即跳跃，最后一层需要从阶梯最左边起跳才能安全到达。来到顶层后发生石泽劫持彩水的剧情，说服未果后选择自己去阻止石泽，趁所有人开始大合唱吸引石泽注意的时候，从楼梯处来到大楼外侧，之后慢慢前进到石泽的后面，对话时选择第一项后发生剧情，最后在彩水掉落大楼的瞬间选择第一项就能迎来最后的结局。

游戏结束了，带给我们的是震撼，值得我们做的是反思。大地震固然可怕，但更可怕的是人类的贪婪；伤员可以拯救，拯救不了的是人们被仇恨所蒙蔽的心。可怕的地震以及无数死去的人们已经成为过去，一个爱恨交织的故事却永远留在了我们的心中，将来会遇到什么我们不知道，但是对于经历过大地震的我们来说有一件事是永远不会忘记的，那就是永不放弃。

玩后感

游戏流程的剧情非常紧凑，虽然流程并不长但是玩起来非常爽快。不过游戏中还是有许多让人感到不满意的地方，比如游戏中一起行动的两位女主角完全可以不受外界的任何影响，既不需要食物也不需要道具，甚至在危险区域也不用担心她们的安全，这点和前作比起来就差远了。游戏难度较低，游戏中危险的地方并不多，而且记录点的设置又太多了，这让主角行动时基本都处于满血零压力状态，这也就让回复用的道具基本成了摆设。虽然这样那样的问题让制作公司有赶工的嫌疑，不过作为一款文字要素非常丰富的游戏来说，本作在剧情方面是无可挑剔的，不管是剧情的发展还是剧情的衔接都非常的优秀，加上十分不错的配乐，可以让人很快地投入到游戏的气氛中去。游戏通关时间不超过5小时（前提是不收集全道具以及全结局）。

TIPS 对自己日语比较自信的朋友可以登陆游戏的官方网站，上面有女主角本条咲的BLOG，BLOG从1月份开始一直更新到4月23号游戏发售为止，大家可以看到女主角还在中心岛上当护士时的点点滴滴以及她想转职成为歌手的决心。为什么到游戏发售就不更新了呢？当然是因为遇难了嘛（笑）



《迷宫制造者编年史》是由GAE公司旗下的Genterprise开发部制作的一款迷宫型A·RPG。在游戏中玩家可以自由建造各种迷宫，从而挑战被吸引而来的怪物。该系列的最新作《七魂 迷宫制造者编年史》也于4月23日登陆PSP。本作在前作的基础上大幅增加建筑材料以及出现的怪物，至此玩家可以制作出更加复杂的迷宫。再加上新的迷宫"古代遗迹"等要素，使得游戏的内容异常丰富，喜欢迷宫探险型游戏的玩家千万不要错过了。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 格兰霍特团长（LEVELUP.CN）

编 羽纹　美编 澄香

推荐度 B

七魂 迷宫制造者编年史

七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー

PSP	Global A Entertainment	A·RPG	2009年4月23日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー ［迷宫制造者编年史］

菜单篇

基本操作

十字键	城镇中移动/呼出同伴/切换同伴
滑杆	城镇、迷宫中移动
○键	确定/进入战斗状态/攻击
×键	取消/取消战斗状态
△键	AP攻击/建立迷宫/标记道具
□键	调出系统菜单
START	暂停/道具画面中为整理道具
SELECT	切换地图表现方式/道具画面中为丢弃道具
L键	配合十字键、□键和×键为调整视角/装备盾牌时为防御
R键	呼出道具和魔法等的快捷栏

基础菜单

建筑	在迷宫中进行改造，包括改变迷宫中的部屋类型等
魔法	使用已经取得的魔法，包括召唤魔法等
アイテム	查看或变更游戏中取得的道具和装备，另外强化各种防具也在这里进行
ステータス	查看角色的状态，包括当前角色武器的技能等级等
作战	更改同伴的作战方式，アタック为攻击模式/サポート为辅佐模式/バランス则倾向于前两种模式之间
调查ファイル	查看已经打倒的魔物情报，称号、日记和支线任务也可在这里查看
オプション	更改游戏中的系统设定
システム	储存或读取游戏进度

基础设施篇

游戏中玩家每一天都可以前往迷宫一次，而迷宫的具体构造需要玩家自己来创建，在城镇中的建材屋买到对应的材料后就能够在在迷宫中进行创建了。创建完迷宫后回城镇休息一天，第二天开始就会有怪物出现在迷宫中。而根据玩家创建迷宫时所用建材类型的不同，被吸引而来的怪物也会有很大的区别，例如人型的怪物只会出现在客房中等等。打倒魔物后可以在研究所领取报酬，当然每天探险完毕后还可以通过在城镇占卜、做料理等来提升自己的能力。

研究所



当玩家讨伐了魔物后可以在研究所登陆魔物的详细信息，根据讨伐魔物的等级可以领取相应的金额作为奖励，这是玩家在游戏中最常用的赚钱手段，因此魔物的收集可以说是游戏中最重要的环节了。本作中的魔物增加到了上百种，魔物一共有4个等级，即C、B、A、S，其中C级的魔物最容易出现，A级魔物都是BOSS级别的，最终BOSS则是S级魔物。想要吸引新的魔物必须了解魔物的属性及其生活场所、迷宫层数级别，C和B级别魔物的出现条件都不太苛刻，而A级怪物的出现条件就比较恶心了，大部分都会要求全层的属性一致，并且有足够的房间（即“部屋”）。另外魔物能够掉落的东西非常多，从食材到武器一应俱全，因此想要增加能力也必须多打倒不同的魔物才行。

除了相应的讨伐金额，在研究所里还可以触发主线剧情和一些赏金任务，赏金任务要求的怪物通常都比较强，并且要满足一定条件才可以令怪物出现，当然获得的报酬也比通常要多很多。

魔物等级	奖励金额
C级	3000
B级	10000
A级	30000
S级	50000

武具店

当玩家在迷宫中打倒敌人获得坏掉的武具后，便可以前往城镇中的武具店进行锻冶依赖。可以制作的防具属性以及所需的金额都可以自由查看，委托锻冶需要一天的时间才可完成。

除此之外武具可以装备“根付”来增



强能力，而“根付”同样可以强化，在玩家获得了强化素材后可以选择“アイテム”中的“根付强化”指令来选择要强化的根付。不同的根付可以强化的段数不同，而且根据玩家手中强化素材的好坏，每次增加的能力也有区别。防具强化则是强化盾牌的附加属性，一面盾牌只能有两种附加属性，已有属性的盾牌再次强化会覆盖原来的属性，不过最多只能覆盖两次。

占い

占い可以说是游戏中比较重要的场所，当玩家获得了委托任务或不知道游戏如何进行下去时都可以前往“占い店”占卜一下，得到的情报都是对玩家攻关非常有用的，每占卜一次需要100G，而占卜的内容大致如下。

进路について占う	占卜与主线剧情有关的情报
依赖について占う	占卜支线任务的相关情报
魔物について占う	占卜未出现魔物的情报，占卜的先决条件是必须在城镇中听到某人提起过该魔物
迷宫について占う	可以获得有关迷宫建造方面的情报

药店

药店不用说自然是购买各种回复道具的地方，不过初期只能购买效果最差的回复药，随着流程的进行，玩家可以在药店接受到支线任务，完成后就能购买强力的回复药。注意每天可购买的回复药是有数量上限的，不过数量可以进行一定的累计。

市场

市场中可以购买到做料理需要用到的素材，不过只能买到最基础的三种。

建材店

玩家在迷宫中可以根据自己的喜好随意建造各种部屋，前提是已经取得了各种各样的建筑建材，而建材的获得则需要在城镇中的建材店进行购买。素材一般分两种，即基本建材和キット建材，在迷宫中要先用基本建材在空地上创造出部屋，然后才可以用キット建材改造成各种类型的部屋。不同的部屋能够吸引的怪物有很大的区别，例如想吸引虫系的怪物可以建造“果树キット”，想吸引人型的怪物则可以建造“客室キット”等等。当然除此之外怪物的出现还会受到属性日和守护日的影响。



游戏初期可购买的部屋类型很少，不过随着流程和任务的深入会增加更多种类的建材。最后要注意的是出现的建材每天都有购买数量的限制，例如“庭园キット”一天只能购买一个。本作的建材种类非常多，想要全部获得起码要通关一次才可收集齐全，以下是本作所有的建材以及入手方法。

全部屋建材一栏

建材名称	建造（改造）范围	价格	每日可购买数	出现条件	建材类型	效果
I通路	1×1	100	10	初期即可	基本建材	直线型通道
L通路	1×1	100	10	初期即可	基本建材	L线型通道

建材名称	建造（改造）范围	价格	每日可购买数	出现条件	建材类型	效果
T通路	1×1	100	10	初期即可	基本建材	T线型通道
十通路	1×1	200	3	初期即可	基本建材	十线型通道
1D小部屋	1×1	200	10	初期即可	基本建材	单通道小型部屋
2D小部屋	1×1	500	2	第二天开始后	基本建材	双通道小型部屋
角部屋	1×1	500	2	第二天开始后	基本建材	双通道小型部屋
4D小部屋	1×1	500	1	取得Hクラスライセンス评价后	基本建材	四通道小型部屋
长部屋	1×2	1000	2	进入第三层后	基本建材	单通道长型部屋
1D中部屋	2×2	1500	1	到达第八层后	基本建材	单通道中型部屋
2D中部屋	2×2	1800	1	启动三层的电梯后触发事件	基本建材	双通道中型部屋
大部屋	3×2	2000	1	十九层的崩坏事件结束后	基本建材	单通道大型部屋
林道キット	通道类	100	10	触发“黑狼”的任务后	通路建材	可吸引兽系/虫系/植物系魔物
石材通路キット	通道类	300	10	“恶僧”任务触发后	通路建材	可吸引人型魔物
大理石通路キット	通道类	800	10	第十一层特殊事件触发后	通路建材	可吸引人型魔物
魔法通路キット	通道类	1500	3	习得一定数量的魔法后	通路建材	可吸引魔法型魔物
火山の道キット	通道类	400	5	第九层的特殊事件后	通路建材	火属性的通道
木目调通路キット	通道类	100	10	初期即可	通路建材	可吸引兽系魔物
风の回廊キット	通道类	400	5	三层的特殊事件后	通路建材	属性风，可吸引植物系魔物
冰の洞窟キット	通道类	400	5	五层的特殊事件后	通路建材	水属性的通道
泥沼の道キット	通道类	400	5	七层的特殊事件后	通路建材	土属性的通道
水饮み场キット	1D小部屋	300	3	任务“ボンドハリゴブ”触发后	部屋建材	可吸引高智商类魔物
客室キット	1D小部屋	400	3	初期即可	部屋建材	可吸引水属性魔物
书斋キット	1D小部屋	1000	3	第十一层特殊事件触发后	部屋建材	可吸引水属性魔物
茶室キット	1D小部屋	800	3	第十一层特殊事件后	部屋建材	可吸引东方的魔物
恶灵の间キット	1D中部屋	800	3	进入地下十二层以后	部屋建材	可以吸引幽灵系魔物
锻冶场キット	1D小部屋	400	3	第九层的特殊事件后	部屋建材	可吸引火属性魔物
冷藏室キット	1D小部屋	500	3	五层的特殊事件后	部屋建材	可吸引人型/兽人/亚人型魔物
石の宝部屋キット	1D小部屋	–	–	取得“石の锭前”后	部屋建材	带有2个“石の宝箱”的部屋，可吸引怪物放置宝物到宝箱内
铁の宝部屋キット	1D小部屋	–	–	取得“铁の锭前”后	部屋建材	带有2个“铁の宝箱”的部屋，可吸引怪物放置宝物到宝箱内
银の宝部屋キット	1D小部屋	–	–	取得“银の锭前”后	部屋建材	带有2个“银の宝箱”的部屋，可吸引怪物放置宝物到宝箱内
果树キット	2D小部屋	800	2	取得Hクラスライセンス评价后	部屋建材	可吸引植物系魔物
骨拾て场キット	2D小部屋	800	2	取得Fクラスライセンス评价后	部屋建材	暗属性部屋
喷水キット	2D小部屋	800	2	取得Gクラスライセンス评价后	部屋建材	附带月守护日的部屋
风见鸡キット	2D小部屋	500	2	三层的特殊事件后	部屋建材	属性风，可吸引植物系魔物
石像の门キット	2D小部屋	500	2	七层的特殊事件后	部屋建材	地属性的部屋
守护宝玉キット	2D小部屋	2000	2	七层的特殊事件后	部屋建材	可影响周围房屋的属性
ゴミ舍て场キット	角部屋	400	2	任务“マーブルスライム”触发后	部屋建材	可吸引スライム（史莱姆）系魔物
武具库キット	角部屋	1200	2	任务“海盗王の弟子”触发后	部屋建材	可吸引人型，兽人，亚人系魔物
牢狱キット	角部屋	600	2	任务“プリズンゴースド”触发后	部屋建材	暗属性的部屋
トリックキット	角部屋	1500	1	进入十七层以后	部屋建材	暗属性的部屋
太阳部屋キット	角部屋	1000	1	取得Hクラスライセンス评价后	部屋建材	部屋强制为太阳守护日
暗部屋キット	角部屋	1000	1	取得Fクラスライセンス评价后	部屋建材	部屋强制为暗守护日
月部屋キット	角部屋	1000	1	取得Gクラスライセンス评价后	部屋建材	部屋强制为月守护日
回复部屋キット	4D小部屋	5000	1	完成一定数量的任务后	部屋建材	回复HP和MP，一天限定一次（建造当天不算）
属性天秤キット	4D小部屋	2000	1	启动三层的电梯后	部屋建材	平衡该层的部屋属性
阶段キット	4D小部屋	500	–	Hクラスライセンス取得	部屋建材	制作进入下一层的阶梯，每层只能创建一间
升降部屋キット	4D小部屋	2500	–	撤出除2层以外的阶段部屋	部屋建材	制作电梯间，每层只能创建一次
仓库キット	长部屋	500	2	取得长部屋后	部屋建材	可吸引虫系魔物
寝室キット	长部屋	1500	2	“恶僧”任务触发后	部屋建材	可吸引人型魔物
厨房キット	长部屋	1200	2	“暴食オーク”任务触发后	部屋建材	可吸引亚人和史莱姆系魔物
兽の巢キット	长部屋	800	2	“ウルフヘッド”任务触发后	部屋建材	可吸引野兽系魔物
安置室キット	长部屋	1000	2	七层的特殊事件后	部屋建材	可吸引不死系魔物
畑キット	1D中部屋	2000	1	任务“パンプキンリーダー”触发后	部屋建材	可吸引亚人和虫系魔物

建材名称	建造（改造）范围	价格	每日可购买数	出现条件	建材类型	效果
酒场キット	1D中部屋	2000	1	九层的特殊事件后	部屋建材	可吸引人型系魔物
属性水晶キット	2D小部屋	2000	1	十一层取得“属性クリスタル”	部屋建材	增强守护日效果的部屋
座奥キット	1D中部屋	3000	1	十一层的特殊事件后	部屋建材	可吸引东方的魔物
魔法部屋キット	1D中部屋	4000	1	习得一定数量的魔法后	部屋建材	可吸引魔法系魔物
森林キット	1D中部屋	2000	1	第十六层打倒了合计100种魔物以上后	部屋建材	可吸引兽／兽人／植物系魔物
图书馆キット	2D中部屋	4000	1	十一层的特殊事件后	部屋建材	可吸引求知欲旺盛的魔物
亡灵の庭キット	2D中部屋	3500	1	进入地下十二层以后	部屋建材	可以吸引幽灵系魔物
熔矿炉キット	2D中部屋	3000	1	九层的特殊事件后	部屋建材	火属性中型部屋
祈りの间キット	长部屋	1000	2	取得长部屋后	部屋建材	驱赶不死系魔物
庭院キット	2D中部屋	3000	1	三层的特殊事件后	部屋建材	风属性中型部屋
冰の家キット	2D中部屋	3000	1	五层的特殊事件后	部屋建材	冰属性中型部屋
石像の广间キット	2D中部屋	3000	1	七层的特殊事件后	部屋建材	土属性中型部屋
礼拜堂キット	大部屋	5000	1	十九层的崩坏事件结束后	部屋建材	带有太阳守护效果的大型部屋，驱离不死系魔物
祭坛キット	大部屋	5000	1	打倒最终BOSS后并触发支线任务“ヘルジャイアント”	部屋建材	带有暗属性的大型部屋

迷宫建造篇



本作中每层迷宫的大小看上去都是一样的，但实际上每层中还有隐藏的区域存在，只要玩家沿着地图四周的墙壁创建迷宫就不会错过该区域。在隐藏区域都会收到新的同伴以及强力装备，因此千万不要错过这些好东西，这些东西在难度较高的本作中能够起到相当关键的作用。除此之外，每层迷宫还有等级的区别，越向下深入难度越高，遇到的敌人能力也越强。

好了，明白以上的变化后就让我们来看看具体如何创建迷宫了，在迷宫的尽头按下△键就可以选择手中持有的基础建材进行创建，此时创建出来的部屋或通道是没有任何属性与特点的。只要站在创建好的部屋中按下□键调出菜单，并选择“建路”即可利用“部屋改修”一项指令将当前位置的部屋改变成其他属性。不过要注意的是，不是所有的部屋都可以随便修改的，必须对应相应的部屋类型才能够修改



成功，例如“仓库”只能对应“长部屋”，而“庭院”只能在“2D中部屋”中修改，因此建立基础部屋时一定要确定好修改的部屋是属于哪一类的，不然即使是创建了也是无法修改的，当然如果玩家建错的话也不用担心，只要选择“ブロック消去”即可将与主人公所在区域相连的一块区域删除；而“范围消去”则是消除周围的多个区域；“フロアー全消去”为清空一整层的全部建筑，玩家可以根据自己的情况来操作。

迷宫建设的一些要点

游戏中建造迷宫需要大量的建材，而就一般来说金钱随时都会处于紧缺状态，因此在前期我们可以使用拆除的方式将已经通过的迷宫进行建材的回收，回收后的建材依然能够正常使用，这样就可以节省一大笔资金来创建更深层的迷宫。当然也不要全部拆完，这样一些低等级怪物就无法出现了。后期出现的敌人会掉落不少的金钱，特别是人型魔物和亚人等魔物，遇到的话就要抓紧机会。

宝物部屋与钥匙

当玩家入手宝物屋的建材后，可以将其配置到迷宫中，这样一些人型的怪物就可能在宝箱中放置宝物，此时玩家可以干掉该类魔物取得钥匙，从而取得宝箱中的物品，注意宝箱也是有等级之分的，最好的宝箱屋是“银の宝部屋キット”。



系统篇

战斗方法及武器

1.进入迷宫后玩家按下○键即可让主角进入战斗准备状态，战斗状态下行走速度会比较慢，此时○键为普通攻击，使用普通攻击能够积累角色的AP点数（角色HP下方的白色点）。△键则为蓄力攻击，蓄力攻击需要消耗AP点数，当然威力也比普通攻击要强。另外如果角色装备了盾牌，按下L键使用盾牌进行防御可大幅度减轻角色所受到的伤害，这是游戏中非常重要的技巧。按下R键会出现选择使用药品或魔法的快捷键，其中要注意的是此时按下○键是更换第二套武器，当然事先必须在武器S的空格上装备武器。



2.除了正常的攻击手段之外，玩家也会

在迷宫中遇到有物理耐性的敌人，此时使用魔法会比较容易解决它们。玩家需要注意的是角色头像旁边的黄色槽，该槽是角色的体调槽（コンディション），当角色使用魔法、道具或者作成迷宫时该槽会大幅度下降，当体调槽下降为红色时，角色的攻击基本无法对敌人造成伤害，此时只要停止攻击，体调槽就会慢慢回复，重新变成黄色时角色的攻击就会正常了。可以看出该系统是鼓励玩家进行多种方式的攻击，灵活运用多种攻击方式才能够得到较好的战斗效果。

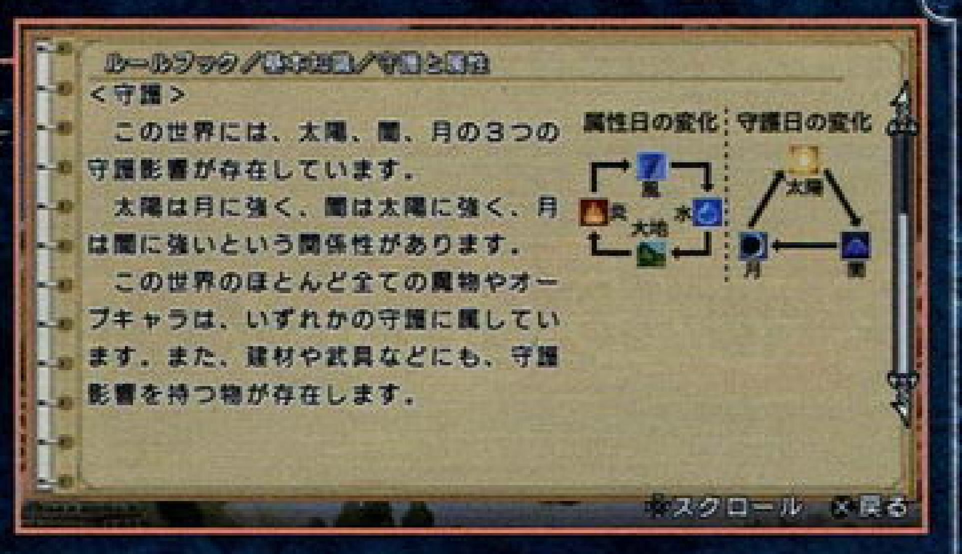
3.游戏中一共有8种类型的武器，即短剑、长剑、棍棒、杖、枪、斧、弓、刀。初期武器只能用最基本的技能，但只要用相应的武器击倒一定数量的敌人即可获得经验值并升级，升级后武器的AP攻击和普通攻击技能都会增加，例如刀的“残身”连技（○→○→○→△）就必须通过升级才能使用。

守护与属性

在本作中世界被3种守护所保护着——太阳，月和暗，太阳克月，月刻暗，暗克太阳。每种生物都有对应的守护，包括我方角色和魔物，另外部分建材也有相应的守护。

属性则与守护的概念相当，即是火、风、土、水四大基础属性，该四种属性两两相克，火克水，风克土……属性和角色的武器、防具以及魔法等都有着密切的关系，例如，水属性的魔物只会出现在水属性的部屋或其周围无属性的部屋里，因此想要吸引相应的怪物就要了解其属性再对症下套。

该世界每天都会有一个特定的属性日和守护日，三种守护日和四种属性日轮流交替变化，属性日和守护日的变化还对部分特殊怪物有影响，特别是一些赏金任务怪就要求特定的守护日或属性日，部分甚至会对两者都有要求，至于两者的具体变化规律则是：



守护日变化：太阳→暗→月→太阳……

属性日变化：炎→风→水→大地→炎……

迷宫中的时间以及料理系统

在游戏中玩家每天可以进入一次迷宫，每次出来时都是当天的黄昏。值得一提的是在玩家选择离开迷宫时，可以选择“ワープポイントの设定をする”保存一个记录点（在魔法中选择使用リターン魔法），这样下次就可以被直接传送到该记录点处，算是游戏比较体贴的地方。另外每天的黄昏，玩家可以在家中制作一次料理，料理是游戏中惟一能够提升角色能力值的方法，料理不同，能够提升的能力多少也不一样，后期甚至会出现一次提升所有能力值的高级料理。料理的取得则是要靠游戏中各种怪物身上掉落的材料来决定的，在敌人身上获得素材后交给城镇中的角色就可以学会料理，等级越高的敌人掉落的素材自然也越好，能够学会的料理效果也越强劲。



关于取得料理要注意的几点：

1.当手上的食材满足某料理要求后，与城镇中对应的NPC对话即可获得料理的配方。

2.部分料理需要先完成支线任务才可以获得。

3. 每天只能吃一个料理，但后期能力不够的话可以反复直接出入迷宫来获得吃料理的机会。

4. 可通过料理来增加的6项能力分别为：HP（体力）/MP（魔力）/STR（物理攻击力）/SOL（物理防御力）/INT（魔法攻击力）/WIS（魔法防御力）。

5. 游戏中获得料理的NPC位置具体分别为：フレデリック（建材店）/エレナ、馆长（研究所）/ヴィヴィ（药店）/ソフィア（占い室）。



料理一览



料理名称	料理等级	增加能力	所需材料	取得方法
野菜スープ	−	HP+1	新鲜野菜*1	初期持有
ベジタブルサンド	−	HP+2	小麦*1/新鲜野菜*1	初期所持
ハーブティー	−	MP+1	ハーブ*1	初期所持
黒コウモリのソーセージ	☆	HP+4/MP+1/SOL+1	黒蝙蝠のもも肉*2/ハーブ*1	フレデリック
ドッググリル	☆	HP+6/STR+1	野犬の肝*1/ハーブ*1	フレデリック
アルラウネパン	☆	MP+3/INT+1	アルラウネの叶*2/小麦*2	エレナ
猪ハンバーグ	☆	HP+2/MP+2/WIS+1	猪肉*2/アルラウネの叶*1/小麦*1	フレデリック
叶っぱの滋养スープ	★	HP+6/MP+3/INT+2	マンイーターリーフ*2	ヴィヴィ
フライドテール	★	HP+8/MP+2/STR+2	蛇油*1/山猫の尻尾*3/ハーブ*1	フレデリック
リーフビスケット	★	MP+6/WIS+2	绿アルラウネの叶*3/小麦*2	ソフィア
ウルフステーキ	★	HP+12/SOL+2	狼のヒレ肉*2/新鲜野菜*1	フレデリック
气分爽快シチュー	★☆	HP+6/MP+2/STR+1/SOL+1/INT+1/WIS+1	青蝙蝠のもも肉*3/青アルラウネの叶*3/青蛙の肉*1/新鲜野菜*2/ハーブ*1	フレデリック
黒猪肉の叶巻ソテー	★	MP+10	黒猪肉*2/アルラウネの叶*1/新鲜野菜*1	フレデリック
バラバラ串焼き	★	HP+20	山犬のバラ肉*2/新鲜野菜*1	フレデリック
イエロークッキー	★☆	MP+6/INT+3/WIS+1	黄アルラウネの叶*4/ラフレシアの蜜*1/小麦*1	ソフィア
トカゲのもも肉团子	★☆	HP+15/STR+1/SOL+2	トカゲのもも肉*1/蛇油*1/ハーブ*1	フレデリック
肝の叶蒸し	★	HP+12/MP+2/STR+1/SOL+1	毒アルラウネの叶*2/穴猫の肝*2/野犬の肝*1/ハーブ*2	フレデリック
真っ赤なミートパイ	★☆	HP+4/MP+4/STR+1/SOL+1/INT+1/WIS+1	火ウサギの肉*1/赤蝙蝠のもも肉*2/赤アルラウネの叶*3/小麦*2/ハーブ*1	フレデリック
青子龙のステーキ	★☆	HP+14/STR+3/WIS+1	青子龙の肉*1/新鲜野菜*1	馆长
ドリアード密のパンンケーキ	★	MP+8/INT+1/WIS+1	ドリアードの树液*1/小麦*3	フレデリック
プラチナ锅	★☆	HP+8/MP+4/SOL+1/WIS+2	白猪肉*2/银狼のノド肉*1/アルラウネの叶*1	馆长
牛肉のステーキ	★☆	HP+10/MP+3/STR+2/INT+1	牛肉*1/新鲜野菜*1	フレデリック
咒い猫のテールスープ	★☆	HP+3/MP+7/STR+1/INT+2	咒い猫の屁尾*2/毒アルラウネの叶*1/ハーブ*1	フレデリック
豪华な蛙煮入み	★★	HP+20/STR+1/WIS+2	毒蛙の肉*1/殿蛙の肉*1/青蛙の肉*2/ハーブ*3	馆长
マンティコアシチュー	★★	HP+16/STR+1/SOL+3	マンティコアの肉*1/新鲜野菜*2	馆长
ドライフルーツのタルト	★★	MP+9/INT+1/WIS+3	ドライフルーツ*1/ラフレシアの蜜*1/小麦*2	ソフィア
おばあちゃんのシチュー	★★☆	HP+10/MP+10/SOL+2/INT+2/WIS+1	咒いの树液*1/赤蛙の肉*1/黒アルラウネの叶*1/新鲜野菜*2	ヴィヴィ
愈しのスープ	★☆	MP+6/STR+2/INT+1/WIS+1	愈しの木の实*1	
マジカルケーキ	★★☆	MP+13/INT+2/WIS+3	マンドラゴラリーフ*1/恶魔の树液*1/食肉植物の种*1/小麦*3	フレデリック
飞蛇の煮付け	★☆	HP+12/MP+2/SOL+2/WIS+1	飞蛇の轮切り*1/ハーブ*1	フレデリック
狐のヒレカッ	★★	HP+17/STR+4	狐のヒレ肉*1/蛇油*2/小麦*1	フレデリック
牙猪のパイ包み	★★	MP+8/STR+1/INT+3	牙猪肉*2/マンドラゴラリーフ*1/小麦*2	フレデリック
地狱のスープ	★★☆	HP+14/MP+7/INT+3/WIS+2	地狱犬の精*1/ハーブ*1	馆长
红小龙のカラあげ	★★☆	HP+25/STR+2/SOL+3	红子龙の肉*1/蛇油*2	馆长
ドラゴンのフルコース	★★★	HP+35/STR+5/SOL+5	红子龙の肉*1/青子龙の肉*1/新鲜野菜*1	フレデリック
黄金牛の香草シチュー	★★	HP+10/MP+5/STR+1/WIS+3	金牛の肉*1/毒アルラウネの叶*2/新鲜野菜*2/ハーブ*1	フレデリック
リッチな肉锅	★★	HP+27/SOL+4	金牛の肉*1/牙猪肉*2/ハーブ*1	フレデリック



同伴系统

本作“七魂”的含义即是有7位同伴（只包括人型同伴），因此在迷宫中玩家可以召唤收到的同伴来帮助主角战斗。在战斗中按下方向键即可选择要召唤的同伴，不过要注意的是召唤同伴的必要条件是召唤槽为满值。角色头像最左边的绿色槽就是当前的召唤槽，每召唤一次同伴需要消耗完整条的召唤槽，同伴被召唤出来后其自身的召唤槽也会降低，一旦其召唤槽减为0，该同伴就会消失。同时，消失后的同伴的召唤槽会慢慢回复，直到满点才能够被再次召唤。当然在战斗中，同伴如果被击倒的话也会强制消失。

实际上同伴在攻略中的最大作用是吸引BOSS强力的炮火，攻击方面基本是不能指望它们有多大作用的。

全同伴加入地点一览

名称	加入地点
主角	初期加入
フィール	遗迹最上层
レオ	地下二层
ローズ	地下四层
ベルンハード	地下六层
グリフォン	地下八层
アオイ	地下十一层
ブラックワイバーン	地下十二层
ルキ	地下十四层

迷宫师等级评价系统

随着玩家收集怪物数量的上升会获得相应的评价等级，评价等级上升后，能够探索的迷宫层数也会越来越多。除了最后的S级评价以外，其他的评价都需要打倒一定种类的敌人才可以获得，以下是全10级评价的获得方法，达成条件后前往研究室即可升级。

全ライセンスヘステップ等级

等级	所需讨伐怪物种类	升级奖励
Iクライセンスヘス	–	–
Hクライセンスヘス	5种	开启地下三层探索/增加阶段部屋キット/增加4D小部屋
Gクライセンスヘス	15种（包括A级别魔物一只）	开启地下五层探索
Fクライセンスヘス	30种（包括A级别魔物一只）	开启地下七层探索
Eクライセンスヘス	45种（包括A级别魔物一只）	开启地下九层探索
Dクライセンスヘス	60种（包括A级别魔物一只）	开启地下十一层探索
Cクライセンスヘス	75种（包括A级别魔物一只）	开启地下十三层探索
Bクライセンスヘス	85种（包括A级别魔物一只）	开启地下十六层探索
Aクライセンスヘス	100种（包括A级别魔物一只）	开启地下十九层探索
Sクライセンスヘス	19层迷宫崩坏事件结束后回到研究室自动获得	开启地下二十层探索



称号系统

当玩家在游戏中达成一定的条件后，可以获得特殊的称号，每获



部分称号一览

称号名	取得条件	奖励
ファイター	打倒50只魔物	ファイター指轮
プロミネント	打倒500只魔物	プロミネント指轮
迷宫屋	迷宫评价获得100以上	石の锭前
アイテムコレクター	取得180种道具后	キノコの羽根付
ファミリーシェフ	取得15种料理	食材若干
モンスターレジスター	打倒70种魔物	赠杯の兜/赠杯の铠甲/赠杯の手袋/赠杯の靴/赠杯のフォルド
グルメ	取得30种料理	食材若干
モンスターマニア	打倒100种魔物	宝石の弓
迷宫作家	做出评价值500以上的迷宫	铁の锭前
ロウクエスター	解决20个委托任务	体力嫁ぎの指轮

称号名	取得条件	奖励
ハイマスター	打倒5000只魔物	ハイマスター指轮
ウォリアー	STR和SOL各提升在100以上	ウォリアー指轮
ハイウォリアー	STR和SOL各提升在200以上	ハイウォリアー指轮
ウィザード	INT和WIS各提升在100以上	ウィザード指轮
ハイウィザード	INT和WIS各提升在200以上	ハイウィザード指轮
アイテムマニア	取得180种道具后	吸魂の根付

得一个称号都可以获得奖励，而奖励可以在自家的“デリバリ—BOX”中领取，注意如果在研究室得知了获得某称号的情报的话，必须等上一天后才能够获得奖励。

另外在游戏中打开“システム”，选择“パスワード”，再输入对应密码后也会获得一些特殊道具，道具同样是在“デリバリ—BOX”中领取。注意每天只能收到一件物品，不用重复输入密码。

道具名	密码
紫宝珠の剣	TALF22
白宝珠の弓	7EW6MA
青宝珠のメイス	C94ARQ
绿宝珠のスピア	K58HTZ
红宝珠の斧	3GN2XD
振动の根付	从2F的浮游平台上升到遗迹地面后调查石板上的数字
三日月の弓	从7F的浮游平台上升到遗迹地面后调查石板上的数字

流程攻略篇

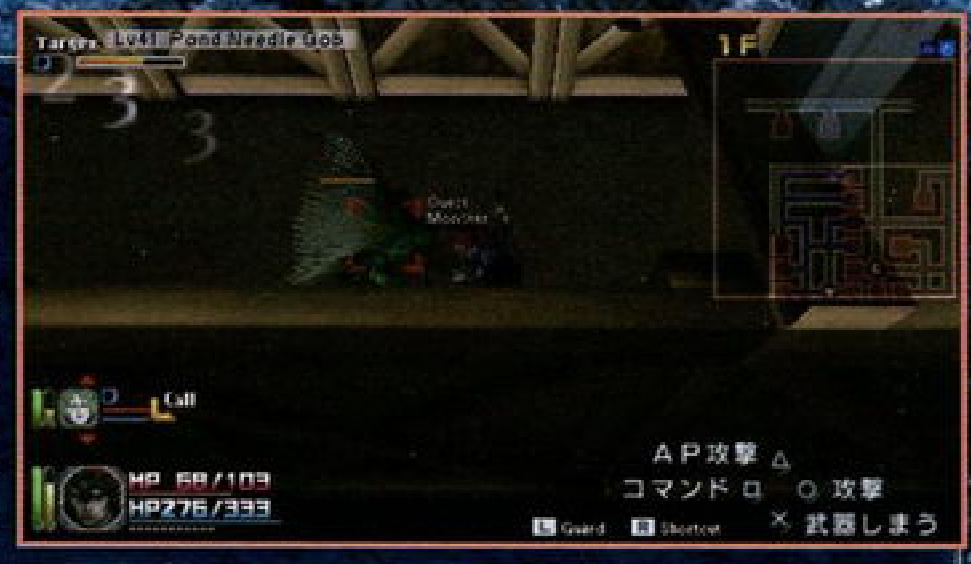
游戏开始后需要先给主角起名，决定名称后前往市场和建材店可以获得一些游戏的基本信息并得到少量制作迷宫的建材，之后便可以出村前往遗迹开始冒险了。走之前建议先到武器店买个盾牌装上，以提高玩家在迷宫中的生存力。



クレタ遺迹 地下一层

进入迷宫后先消灭几个杂兵，继续前进后会发生剧情。最后在十字路口的左边可以发现被封印的妖精フィール，调查后获得エルフのオーブ，而妖精フィール也正式加入我方队伍，可以随时将其召唤出来战斗。回到十字路口后乘坐升降台前往地下一层，先从最上方的道路绕到上一层，途中还可以发现几件新的武器。另外在该层的隐藏通道还能够找到圣属性魔法エンジェル，召唤它可以消灭不死系的敌人，将这里的东西搜刮干净后就可以回到地下一层开始创建迷宫，从哪里开始创造就看玩家自己的喜好了，可以尽量做得复杂一点，多创造部屋数

可获得“刃の根付”，剧情后将调查的怪物图鉴更新一下可以获得金钱，用金钱购买一些新的建材后便可回家休息，记得睡觉前不要忘了做料理哦。第二天出发前可以先到建材店和研究所转一下，因为会增加新的部屋类型和新的料理等，第二天的流程也是一样的，不过从第二天开始会增加守护日的变化，守护日对出现的怪物类型会有影响，准备完成后继续进入遗迹创建迷宫。



クレタ遺跡 地下二层

完成地下一层后改造一个4D小部屋，再用阶段キット将其改造成楼梯即可前往第二层。在第二层先向地图下方创建通道以打开第二层的隐藏地图，在左边的一个大广间内会找到“豪腕鬼のオーブ”，将其解放后它会与玩家战斗，对方的攻击力很高，但攻击方式很单调，旋转攻击和直线攻击的出招速度都比较慢，待其招式挥空后即可上前补给它两刀。不过要注意一定要等它招式完毕后再攻击，否则会被误伤，切记不要贪刀，打游击战会比较安全，当然魔法也可以多加利用，10个魔法大概能够消除它一半的体力。将其打倒后レオ加入队伍。前往左上方的传送点回到一层的左下角可以得到新的回复魔法“フェアリーのオーブ”，下方的传送装置可以让同伴进入“谜の迷宫”取得一些装备，不过注意这些迷宫只能让特定的同伴进入。



クレタ遺跡 地下三层

本层的隐藏通道在地图的左下角，一路创建通道后进入却发现这里的升降台无法启动，回到城镇后前往“占い”室花100G选择“进路について占う”后，得知要启动机关必须聚集风的力量，前往建材屋得知“风の部屋”需要第二天才能做好，休息一晚后第二天前往建材屋即可获得“风见鸡キット”部屋。回到第三层将任意部屋改造成“风见鸡キット”部屋后第二天即可启动机关。回到第一层后可以找到风妖精，对话后得知它要“风虫の羽”（旁边出现的绿色昆虫系敌人身上能够掉落“风虫の羽”，可与它交换到强力的风属性装备“风の根付”），而进入风妖精旁边的传送点则可以找到“风精灵シルフ”，对话后“风精灵シルフ”会加入我方队伍，以后就可以随时召唤出来作战了（顺便说一下召唤很费MP）。回到城镇后前往“占い”，再次占卜得知要继续前进必须消灭一个A级怪物“ラフレシア”，怪物出现的条件是将地下三层的部屋全部变成带有风属性的部屋（其中必须包括太阳的部屋和庭院两种），达成条件后在庭院就能随机刷出这种怪物，该怪物的实力非常强，建议用魔法打，多买点魔法回复药磨死它，时刻保持自己的体力在300以上，否则有可能被一击必杀，将其击破并回到研究所报告后评价上升到A级，领取30000G奖励并获得进入地下五层的资格。



クレタ遺跡 地下四层

本层的隐藏通道在右上角的位置，进入后可以找到一些新的装备，在通道的最左边会发现一个中型部屋，在这里可以解放新的同伴“ローズ”，不过按照老规矩还是要和它先打一架，它的扇形冲击破范围比较广，看到它的起手动作就赶快躲吧，推荐召唤“レオ”出来并将攻击模式开到最大，这样可以削减它不少体力，将其打倒后就可以收



为同伴召唤它了。另外值得一提的是在隐藏通道最右边的部屋内可以上升到第一层，能够获得一定时间内增加防御力的魔法“シールド”，该魔法很实用，切莫错过。

クレタ遺跡 地下五层

本层的隐藏通道在最右边墙壁的中央位置，这里可以找到水属性的升降台，不过目前还无法启动，回到城镇占卜一下再前往建材店报告，第二天即可获得新的部屋“冰の洞窟キット”和“冷藏室キット”，将第五层的部分部屋改造成水属性后升降台总算是能够动了，上升至第一层进入水属性精灵的领地，在这里可以邀请水属性精灵“ウンディーネ”加入我方，不过消耗MP还是一样的高（顺带一提如果此前获得了“风冰虫の



羽”可以和旁边的妖精换到强力的冰属性装备“冰の根付”，用新出现的水属性部屋很容易诱其进入）。回到城镇报告一下，如果此时已经讨伐了30种魔物的话可以前往研究室获得A级怪物的情报，再去建材室可得知下一个A级怪物是“雪男”，最后去占卜获得更多的新情报后建材室就可以生产新的部屋“冰の家キット”了。本次BOSS的出现要求比较高，首先要保证该层有足够的水属性部屋（改造第四层也行），推荐使用“喷水キット”或“冷藏室キット”，其次要有至少一间“冰の家キット”，并且保证在“冰の家キット”的周围建有“冷藏室キット”，其中还可以多建几个“月部屋キット”，满足以上条件后雪男スノーマン就会出现在部屋内。雪男的攻击力很高，不过由于是冰属性的攻击，因此我方可以装备上冰属性的装备来减轻伤害，当然防御魔法也要多加利用，多利用雪男物理防御力较低的弱点很快就能打败它（前提是多带点回复药品）。

クレタ遺跡 地下六层

该层的隐藏通道在靠近左上角的位置，打开通道后可以收到新的同伴“ベルンハード”，本层不是重点层，可以少建点部屋直接进入下一层，不过该层还是有特殊的敌人出现，因此不要直接就进入下一层，否则会错过部分魔物的收集。



クレタ遺跡 地下七层

该层的隐藏通道在左边墙壁的正中位置，进入后除了可以得到“守护のオーブ”外，还会发现土属性的升降台，按照老规矩回到城里找占卜师就可以增加新的建材“泥沼の道キット”和“石像の门キット”，这样就可以吸引到新的怪物了。取得建材后可

以前往研究所报告，得到新的情报，再次进入建材室，就能够买到新的建材“守护宝玉キット”了，该建材可以影响周围部屋的守护日，实用程度还是比较高的。启动土属性升降台后可以收到土精灵“ノーム”，除此之外还能换取到土属性的“羽根”，两者都不要错过。打倒15种新怪物后得到A级怪物“ジャイアントワーム”的情报，老规矩先去占卜，再去建材室即可得到关键建材“石像の广间キット”，将第七层的所有部屋全部变成土属性后，再建一个“石像の广间”，保证其旁边有暗属性的部屋即可将BOSS引出来。这次的BOSS“ジャイアントワーム”难度非常高，其本体会三种攻击方式，即带贯通效果的直线攻击、普通攻击以及大范围的落石攻击。贯通攻击对我方威胁比较大，好在其使用频率不太高；在我方召唤同伴的情况下BOSS会使用落石攻击我方全体，这招的伤害很高；普通攻击的速



度则比较快，不过攻击力很低。此战最好准备足够的回复药，在加了防御魔法和回复魔法的情况下可以和它拼一下，同伴也可以召唤出来给它增加点伤害，不过不要太指望同伴。最后还要注意的是BOSS经常会用钻地来改变位置，随着HP下降钻地的使用频率也会上升，后期通常会遇到加好魔法冲上去结果被它连遁几次搞得魔法失效的情况，因此本战是很典型的消耗战，一定要保持耐性并随时注意自己的HP，否则很可能前功尽弃。打倒BOSS后评价等级变为“Eクライセンスヘス”，可探索的迷宫曾数也扩深到第九层。

クレタ遗迹 地下八层

隐藏通道位于左边墙壁的中下方位置，这里可以找到新的装备和升降台，这次的升降台可以直接使用，上升到1层后可以看到“赤色のオーブ”，调查后会出现一只被



封印的狮鹫。狮鹫的攻击力很高，加了防御的状态下攻击也有3位数的伤害，不过它的攻击方式都比较慢而且有明显的弱点，因此对付起来不算太难。推荐召唤同伴出来吸引狮鹫的火力，然后抓紧机会使用雷电魔法猛轰，期间要小心狮鹫的风属性范围攻击，同伴死了的话换一个接着召唤，4个全召唤过来足够将其打倒了，最后获得“狮鹫のオーブ”，这下新的同伴グリフォン也可以召唤了。探索完毕后回到城内，可以获得新的建材“1D中部屋”，随后休息一天起来后又可以获得新的素材“酒场キット”，除此之外新的任务也会出现不少，例如8层的委托任务“怀中时计”等。

クレタ遗迹 地下九层

该层的隐藏通道在左上方的位置，进入后可以找到四大精灵中的最后一个火精灵的升降台，不过暂时无法启动，回到城镇后先去占卜，得知新的情报后再去武具店得知新的A级魔物是火属性的魔人，回到占卜室可以得知该魔物的习性，最后在建材室即可取得新的火属性建材“火山の道キット”、“锻冶场キット”以及“熔矿炉キット”，回到第九层将该层转变为炎属性后升降台会开启，这次我们能够得到四大精灵中最后的火精灵“サラマンダー”的帮助。最后依然是收集15种新魔物的情报后获得A级魔物的“炎の魔人”的出现要点，老规矩还是在第九层创建出足够多的炎属性部屋（通道也算），再改造一间“熔矿炉キット”，除此之外太阳属性的部屋也是必须的，全部部屋



和道路合计60个以上时“炎の魔人”就会出现在熔矿炉内。“炎の魔人”的攻击力在目前A级怪物中是最高的，它通常会用追踪魔法球、强力锤击等方式攻击玩家，魔法球一次会出现两个，一旦被击中，在加了防御的情况下也会损失100点以上的体力，锤击的速度较慢但伤害却高达200以上，因此本战开始前请买10个以上的MP回复药，这样才有可能打倒BOSS。开始战斗后先躲在四周的角落内加防加血，等攻击槽回复后立刻召唤同伴出来吸引BOSS的火力，同时绕到另一边后对准其释放水精灵魔法，释放完毕后立刻退回来，这样可以最大程度地保证安全，如此反复10来次差不多就可以消灭它了。期间随时注意自己的体力保持在80%以上，并且不要让防御力上升状态消失，以免遭受其连续攻击而前功尽弃，本战同伴的作用就是吸引火力，因此不用担心它们的安全，5个同伴轮流召唤完全足够用了。打倒BOSS后评价升级为“Dクライセンスへス”，同时遗迹开放至第十一层。

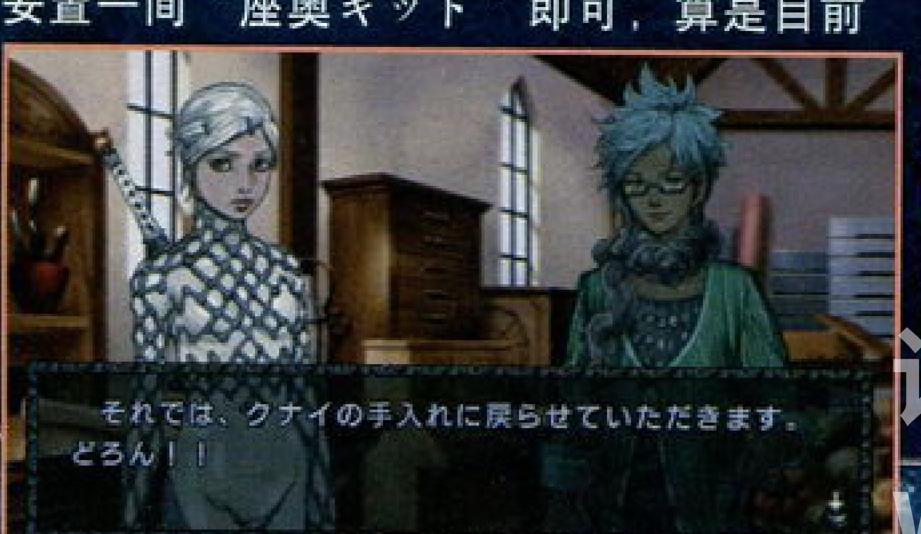
クレタ遺迹 地下十层

本层的隐藏通道位于右下方的位置，进入后可以发现新的升降台，这里取得的魔法バリア是用来减轻魔法伤害的，千万不要错过了。该层有特殊的魔物出没，回到城镇后可以从研究所得到“ウルフヘッド”的任务，前往占卜室占卜一下可以得知新的情报，再次来到建材室就可以拿到新的素材“兽の巣キット”了。注意该部屋的附近还必须配合月守护的部屋以及水属性的部屋来使用，至于BOSS，其能力不是很强，注意回复即可轻松通过。



遺迹 地下十一层

本层的隐藏通道位于右下方的墙壁中，在这里能够找到同伴“アオイ”，除此之外还能找到“属性クリスタル”，该道具可以让建材屋老板制作出“属性水晶キット”以增强部屋的属性能力。创建完该层后回到城中，先到建材室获得新的建材“大理石通路キット”和“座奥キット”，其中“座奥キット”是该层出现A级怪物“天狗”的必要建材，去占卜室打听一下情报即可得知只要安置一间“座奥キット”即可，算是目前为止出现条件比较简单的BOSS了。先休息一晚再前往建材室还可以得到“图书馆キット”、“书斋キット”以及“茶室キット”三种新建材，这些建材对于收集魔物是必不可少的。满足A级怪物的出现条件后与其发生战斗，天狗的攻击方式主要有四种：第一种为六个方向的旋风攻击，该招式为魔法攻击，用新获得的“バリア魔法”可以减轻伤害，不过该招也很容易躲避，因此没太大的必要浪费MP；第二招是远距离的冲刺攻击，这招的威力是所有招式中伤害最小的，而且因为是直线攻击，因此威胁不大；另外两招是360度的属性魔法攻击，而且这两招都只会在近距离使用，要注意的是四叶莲花的魔法攻击，这招的威力非常大，玩家在没有任何防御上升的状态下有可能被一击必杀，因此此战推荐以远程的魔法攻击为主，在其释放魔法后的硬直时间内也可上前补



上几刀。天狗的速度比较慢，几乎每次攻击后都有破绽可言，但切记不要贪刀，它的总体伤害能力比第九层的“炎の魔人”要高出许多。将天狗打倒后获得“Cクライセンスヘス”的评价，同时遗迹开放至第十三层。

クレタ遺迹 地下十二层



该层可以收到新的同伴“飞龙ブラックワイバーン”，进入该层后先向右边开发迷宫进入隐藏通道，从隐藏通道的升降台上升至地面第一层即可找到“黑飞龙のオーブ”。飞龙的实力是目前所有同伴中最高的，要将其收复的话有一定的难度。飞龙会三种招式，其中口吐激光和火焰都比较好躲避，要注意的是攻击时不要太靠近飞龙，在其翅膀附近也会有攻击判定的。飞龙最具有威胁的一招就是拍翅攻击了，此招的范围极大且太靠近的话会连续中两下，不过由于是物理攻击，因此可以用物理防御的魔法来减轻伤害，再在其攻击漏洞后冲上去给它几刀，一旦听到有拍翅膀的声音就立刻躲开。由于飞龙的体型问题，因此该战在视角上也有一定的障碍，多准备点药品吧，飞龙的HP降低至20%时就会发生剧情并加入我方。回到城镇后先前往研究所报告，再去建材室即可获得新的建材“亡灵の庭キット”和“恶灵の间キット”。

クレタ遺迹 地下十三层

本层比较特殊，隐藏通道一共有两条，一条在正上方而另一条在正下方，正上方的通道通向A级BOSS“ミノタウロス”所在的位置，而前往下方的通道则会有一些装备可以拿，将迷宫创建完毕后可以先吸引一些新的怪物来，等打败15只左右的怪物后再挑战BOSS。开战前先准备一些回复药，然后挑选一件轻级武器，



推荐刀或者剑。BOSS的攻击力很高但是攻击方式非常单调，本体就只会两招：全身的火球追踪攻击和物理攻击，火球虽然是追踪的但距离很短，再加上其发动速度超慢，只要不是被逼到角落里都可以躲过去，在火球发动后我方还可以绕到BOSS身后给它几刀。不过要注意它脚下的魔法阵，在魔法阵消失前不要冲上去，否则会被烧到。BOSS的物理攻击一样非常慢，我方甚至可以在其使用物理攻击落空后绕到其45度侧边给它两刀，之后它又会再次使用物理攻击，就这样一直侧移攻击+侧移攻击可以活活将其屈死，途中BOSS有可能使用魔法，不过不足为惧，一样可以磨死它。将其击倒后有机会获得“ミノタウロスの斧”，“ミノタウロスの斧”攻击力很高但是速度就慢得多了，回到城镇后前往研究所将评价升级为“Bクライセンスヘス”，遗迹开放至第十六层。

クレタ遺迹 地下十四层



本层的隐藏通道在最右上角，这里可以找到最后的同伴“ルキ”，与它的战斗非常简单，因为其攻击力和防御都极其低下，轻

松解决它后将本层探索完毕即可离开。如果到这里玩家拥有15个以上的魔法的话（包括召唤魔法），那么前往建材室可以得到新的建材“魔法通路キット”和“魔法部屋キット”，这两种建材可以吸引魔法系的敌人，特别是第十六层的支线任务也会用到该建材，不要错过。

クレタ遺跡 地下十五层

该层有两条隐藏通道，分别在地图的左下角和最右上角，这里可以找到两个不错的强化素材，除此之外本层还有一个特殊任务。回到城镇后前往研究所可以触发支线任务“プリズンゴースド”，之后再前往建材室对话，第二天起床后可以获得新的素材“牢狱キット”，将其和暗属性部屋配合的话可以将赏金怪物引出来，注意该魔物比较厉害，记得时刻补充HP。



クレタ遺跡 地下十六层

在右下角隐藏通道可以找到“マグマの指轮”，上方的升降台启动后回到第一层，这里找到的药水草可以完成支线任务“药水草”，将其交给道具屋的“ヴィヴィ”后可以依次开发出HP中回复药以及MP中回复药。之后依旧探索新的魔物，累计到100种以上时前往研究所发生事件，在占卜室占卜一下，再到武具店了解最新情况，最后前往建材店即可获得新的建材“森林キット”，将其安置在第十六层的1D中部屋后再在周围建造一两个暗属性部屋，接下来等到暗守护日，“恶魔の木”便会有很大概率出现在森林内。这个BOSS比较特殊，由于它不会移动所以攻击多是魔法攻击，它通常会在近身和远程魔法中切换，并且会使用所有属性的魔法，不过由于它的速度比较慢，我们可以一直围绕场地中心转圈，在其远程魔法放空后再上前攻击它，攻击后它会使用近身的魔法反击我方，此时不要贪刀，快速移动到地图四周角落内能安然躲避伤害。如此反复可以轻松将其击破，完成任务后回研究所升级为“Aクライセンスヘス”，通往第十久层的道路也打开了。

クレタ遺跡 地下十七层

隐藏通路在左边墙壁的中央位置，这里乘坐升降台前往第一层可以获得回复异常状态的魔法“ユニコーン”，右边的宝箱内可以得到一把不错的武器“グラディウス”，开发完迷宫回城镇后前往建材屋，可以得到新的建材“トリックキット”。



クレタ遺迹 地下十八层

该层的隐藏通道在地图右下角，这里可以找到"波动の腕轮"以及强化素材，注意该层会出现比较强力的新敌人，要随时注意自己的体力。



クレタ遺迹 地下十九层

进入后发现本层非常小，将四周的墙壁创建出来，发现正上房有一道被封印了的门，此时主角等人身上的宝珠发出了异样的光芒，将7颗宝珠装上去后封印被解开，剧情后迷宫崩坏。回到城镇，先前往研究所报告，之后与城内的所有NPC交谈，第二天再次前往研究所后自动升格为"Sクライセンスヘス"，并且迷宫的最后一层也开放了。来到建材室除了可以得到最后一个"阶段キット"外还可以得到新建材"大部屋"以及"礼拜堂キット"。重新回到第十九层会发现该层变得非常大，其中很多新怪物都需要"礼拜堂キット"才能够吸引过来。还有要注意的是，一旦迷宫崩坏的剧情发生，部分事件任务就无法完成了，请注意在剧情前搜索完宝箱，例如药店的高级药任务道具等。



クレタ遺迹 地下二十层

进入该层后先向正中上方探索，进行到最尽头时会发生剧情，此时回到城镇，前往研究所报告，剧情后再前往占卜室即可得知"地狱门の键"的获得方法。在第二十层利用"火山の道キット"制作通道，再在周围制造几个暗属性的部屋，最后在炎属性日前往该通道即有机会遇到地狱犬　（可以使用S/L大法令其快速出现）。地狱犬的攻击力很高，好在它的血不是很厚，装备火耐性的装备即可轻松击倒它，将其打败后获得"地狱门の键"，将其交给建材屋后第二天就会获得主线流程中最后的建材"地狱の门キット"，利用长部屋在第二十层变换出地狱门即可进入最终BOSS战。最终BOSSサタン的能力相当高，速度快不说，其攻击方式也极为丰富，常用的招式有三大类：近身的360度范围攻击、拳脚物理攻击以及跟踪光球攻击。近身的360度攻击速度非常快，而且发动时没有任何提示，因此我方一定要随时给自己使用物防和魔防上升的魔法。当BOSS使用拳脚攻击时就是我方进攻的大好机会，不过



要注意其拳脚攻击会附带不能使用魔法的异常状态。BOSS偶尔会使用直线的光线攻击以及发射6个方向的光弹，不过这两招的攻击前奏都非常明显，稍微侧移一下即可轻松躲开。最后要说的是BOSS的跟踪光球，这招的攻击伤害非常高，虽然追踪的范围不大，但是一旦被打中，在无防御的状态下基本就是一击死，好在这招的使用频率不是很高，而且每次使用前BOSS会瞬移一次（也有不瞬移的情况），一旦看到BOSS瞬移的话就要注意了，时刻保持HP在50%以上和两种防御状态是非常重要的。反正是最终战了，该用的都用上吧，如果之前完成了药草店的支线任务并开发出大回复药的话对本战会有很大的帮助，实力不够的话还是多打点食材来提高自己的能力吧！将サタン打倒就是完美的结局了。





通关后游戏并没有结束，玩家可以继续在游戏中完成其余的支线任务或收集未出现的魔物，另外还有第二十一至第四十层的追加隐藏迷宫等着玩家去探索。





小小的容量竟然装下了这么多内容实在令笔者非常吃惊，游戏中可以探索的部分实在是太多了，笔者匆匆通关一遍发现竟然已经花了75个小时，而且这还只完成了游戏40%左右的内容，想要完美通关势要100多小时。相较前几作，游戏在内容方面强化了许多，但是打击感等方面就做得比较差了，如果能在这方面改进一下的话相信一定会吸引更多的玩家。





玩了《MH3》的试玩版后，开始对Wii有点心动了，上网查了一下价格，想不到现在日版Wii的价格都差不多赶得上一台Xbox360了。因为韩元贬值，现在商家们都主推韩版的Wii，其实不止是Wii，像韩版的其他主机也比日版和港版要便宜，对于资金有限的玩家来说，韩版主机是不错的选择。下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。

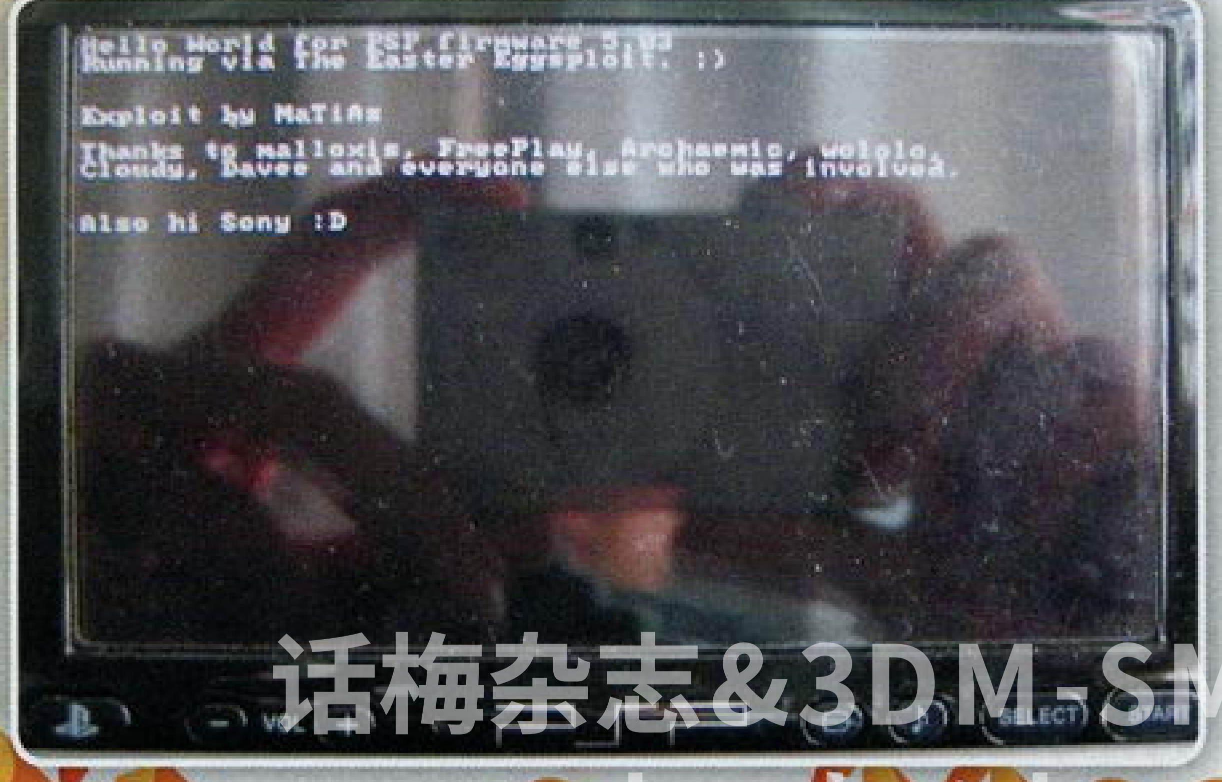


四月下旬广州卖场的人流稍稍回复，各店的出货量比起月初都有明显的增长，但其增长点仅仅体现在以Wii为首的家用机上，随着3000型小P破解消息的消弥，掌机市场再一次恢复了平静。

相比起准备不足的清明节假期，五一劳动节长假历来是商家相当重视的一个黄金周，虽然今年受调整的影响假期被腰斩了近一半，但商家们还是在为即将到来的节日密锣紧鼓地备着货，因此导致各机种都有不同程度的涨幅。PSP里面其中不能破解的PSP-2000报995元，PSP-3000黑白两种基础色报1090元、银色报1140元，炫光红、跃动蓝均为1190元，而不是太受欢迎的青翠绿和耀目黄则继续维持在1130元。

月中闹的沸沸扬扬的“Hello World”破解演示给商家紧绷的神经带来不少冲击，由于历来“Hello World”漏洞演示程序的出现即代表破解软件将会在不久后面市，部分嗅觉敏锐的商家习惯性地囤货等待升值。在传言将会有破解程序放出那几天，PSP-3000的报价每天几换，不少听信了传言的买家都在几近高位的价格下购入主机。看到其他商家开始抬价和购买PSP-3000的人流增加，不少本来没有动作的商家也都纷纷加入囤货的行列，导致PSP-3000的货源一度紧张。然而梦想是美好的，现实是残酷的，在全世界的翘首期盼中，演示程序的作者终于发话了，声明该程序只用于个人研究用途，不支持游戏ISO的运行，大家不必再等待了。消息通过各种途径被商家们知晓后，PSP-3000的价格又再一次迎来了崩盘，直到月底受长假备货的影响，价位才有回升。上次栏目笔者跟大家提到了换CPU的PSP，经核实是小作坊的技术产物，加之CPU货源来路不明而且数量有限，没给市场带来太大的影响。

为了给节日的市场最大程度增加出货量，本应功成身退的NDSL又慢慢地多起来了。韩版主机加烧录卡一套下来报价在830元左右，而且还送贴膜和保护盒，是目前掌机系列里最具性价比的套餐了，预算不多的朋友可以优先考虑。NDSi受节假日的影响价位也有一定的涨幅，黑、白两种基础色报1320元，日版三种新颜色报1360元，而美版则全色报1390元。





德科 北京

在市场环境冷淡，破解前景暗淡的现状下，PSP-3000的价格竟然有了小幅度的上涨，主要原因还是在于网上时不时总有“准破解者”放出豪言赐福广大PSP-3000的用户，市场上商家们则根据“豪言壮语”的坚定程度和放出视频的可信度酌情增加PSP-3000的价格。涨价以黑色主机单机1220元为基础，之后按照银色，白色（和绿色），黄色（和蓝色），红色的顺序价格以30元为差价递增。像随大流似的，组装记忆卡棒不甘寂寞也开始有涨价的动作，刚刚出现降幅的8G记忆棒又上涨了20元左右，零售价大约在170元。

如果非要说在这个时间段购入PSP-3000有什么理由的话，恐怕就是“理论上没有翻新的”。还有相当一部分玩家抱着“干脆买台二手PSP-2000，即便宜又能玩”的想法在市场上寻找目标，不客气地说，这想法很傻很天真，商家没有做慈善的，在这个时间段所有可以利用的PSP-2000都被发挥出了最大的价值在市场上以高价成交着。说白了就是能翻新的都用来翻新了，不可能以二手机的价格便宜玩家。

虽然作为市场主流的PSP系列遭遇瓶颈，但是NDSL这个本应安静退出历史舞台的主机却在市场上开始走俏，原因很简单：可破解，够便宜。全新韩版单机（机身背后为韩文）价格850元，全套（主机+烧录卡+TF卡+贴膜）不超过1100元，再加上庞大的软件阵容，为许多只关心能否玩游戏的玩家带来了不错的选择。如果看重多媒体机能的话则可以选择NDSi，不过全套价格则至少要贵上450元，

子阳 西安

现在只要一有破解的消息放出，PSP-3000主机价格就一定会跟着波动，这不，因为之前的破解传言，在两周的时间里黑色的PSP-3000从原来的1100元涨到了1180元，而彩色主机里跃动蓝、青翠绿和耀目黄也随着涨了一些，价格是1250元，炫光红仍然是3000系列最贵的颜色，卖1280元，只有白色和银色没有多大的变动，价格维持在1200元。

不知道什么原因原本预定在4月底发布的破解消息迟迟没有公布，不少玩家熬夜等待，但到头来也只是浪费感情。事后相关者出来声明，HEN目前已经能成功地在PSP-1000及PSP-2000主机上运行了，而在PSP-3000上运行则出现黑屏现象，现在还处在后期除错阶段，看来玩家们只能耐心等待了。

任天堂推出的NDSi彩色系列主机受到不少玩家的追捧，商家表示自从彩色主机发售后NDSi的销量上升了不少。由于欧版的主机不能使用AK2i的烧录卡，使得不少玩家都将目光转向了日版主机，导致市场上NDSi的新颜色都比较缺货，价格略有上升。完稿前，NDSi黑色和白色报价为1230元，彩色则一律是1250元。烧录卡方面主流的仍然是AK2i，作为第一款能在NDSi上使用的烧录卡，AK2i在NDSi用户群中已经建立了一定的口碑，选购时如果是日版主机的玩家不妨选择这款。

经过了一段时间的价格暴涨后，记忆棒价格在本周内有所回落。目前16G的MARK2组装棒为320元，8G极速红棒为170元，而8G MARK2则卖150元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1190	990（TA088_V3）	985	850	1390	205（M2）	125（HG）
广东深圳	久圣电玩	1230	—	1070	850	1370	290（M2）	100（HG）
北京	绿洲电玩	1220	1950	980	850	1300	320（M2）	170（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1180	—	1000	—	1230	320（M2）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1150	1300	—	550	1250	280	130
哈尔滨	鑫星电玩	1150	1350	1000	600	1220	260	120
福建厦门	快乐多电玩	1230	—	1080	930	1230	320	170（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	—	1000	1250	300	150



看到Wii凭借体感理念让任天堂赚得盆满钵满，有厂商眼红，也推出了PS3和Xbox360的体感手柄。产品同样配有遥控器接收信号，可以感应手柄的位置、加速度等信息，而且该周边已经吸引了第三方厂商为其开发游戏。看到这个不由得想起前两年前在NDS上炒得火热的MK－R6烧录卡，它也是内置了感应功能，但因为价格高以及对应游戏少等原因，最终被人们淡忘，希望这些体感手柄不要落得如此下场才好。下面看看近期市面上有什么有趣的掌机周边发售。 文 就爱360

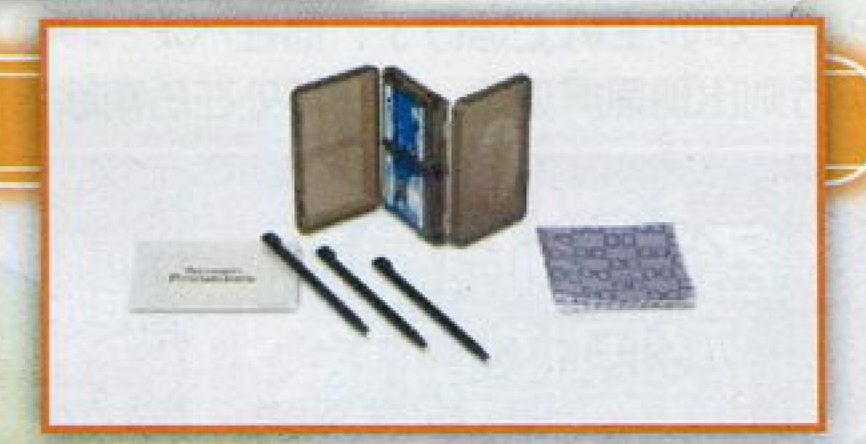
PSP液晶保护面板



- 品名：フェイスカバーポータブル3
- 种类：保护盖
- 出品：HORI
- 对应机种：PSP－2000/PSP－3000
- 官方价格：839日元

PSP屏幕很娇嫩，但又不想贴膜，那就使用PSP液晶保护面板吧。PSP液晶保护面板带有透明保护盖，面积与PSP显示屏一样大，透明度很高，厚度大约为1.5毫米，将其卡在PSP下方，就可以保护显示屏了。产品采用了双层保护设计，还附带有机身保护盖，不玩游戏时，可以将PSP正面机身保护起来。机身保护盖能够呈90度或180度张开，打开后就能进行正常游戏。

NDS清洁保护套装



- 品名：Clean & Protect Kit
- 种类：套装
- 出品：BD&A
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：9.99美元





套装产品有很多，但搞出自己的特色最重要，这款套装产品主打的就是清洁外加保护。来看看套装中包含了哪些配件吧，有2块屏幕贴，可以保护液晶屏；3支触控笔，不用怕触控笔丢失了；1块清洁布，用于清洁机身和屏幕；1只卡片保护盒，能容纳4枚卡片。套装有黑色、蓝色、红色等多种颜色可选，而且所有配件都采用了同一色系，比如黑色套装里的清洁布、触控笔还有卡带盒都是黑色的。

NDSi多用透明铠甲



品名：ハードケースクリア
种类：保护壳
出品：アクラス
对应机种：NDSi
官方价格：1180日元

如今花花绿绿的保护包已经不能吸引玩家的眼球，反倒是透明的保护壳兴盛起来。NDSi多用透明铠甲专门根据NDSi的尺寸量身定做，采用了透明度极高的塑料，不会遮挡住NDSi本身的颜色。铠甲下方还隐藏有储物格，可以放入3枚游戏卡片和2枚SD卡。由于采用了叠加式设计，铠甲的厚度并没有明显增加，不会影响游戏手感。

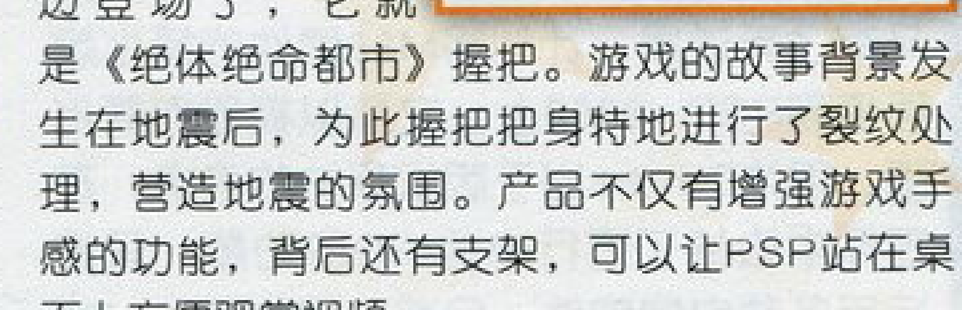
NDSi伸缩触控笔



品名：メタルタッチペンi
种类：触控笔
出品：Cyber
对应机种：NDSi
官方价格：480日元

受NDSi机身长度的限制，随机附带的触控笔实在太短了，手大的朋友用起来非常吃力。Cyber想玩家之所想，推出了可以伸缩的触控笔。将触控笔伸展后，能达到原先长度的1.35倍，缩短后，则可以插入NDSi机身不会外露。触控笔有黑色、白色、蓝色、红色、黄色五种颜色可选，完全满足玩家对色彩的要求。

《绝体绝命都市》握把



品名：绝体绝命グリップ 迷える者达の罗针盘
种类：握把
出品：MSY
对应机种：PSP-3000
官方价格：1600日元

刚刚发售的PSP冒险类游戏《绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声》是最近不可多得的佳作。玩过该作的朋友肯定会注意到游戏画面右下角的类似指南针的东东，如今这个东东化身为周边登场了，它就是《绝体绝命都市》握把。游戏的故事背景发生在地震后，为此握把把身特地进行了裂纹处理，营造地震的氛围。产品不仅有增强游戏手感的功能，背后还有支架，可以让PSP站在桌面上方便观赏视频。

便携式充电器





品名：HYmini Wind + Solar Power Battery Charger
种类：充电器
出品：Pleiades System Designs
对应机种：PSP/NDS
官方价格：8900日元

上次我们介绍了掌机光能充电器，有阳光的地方就能玩游戏。可能有些朋友还是不满意，等待风高月黑，太阳公公躲起来的时候，想玩游戏怎么办呢？别怕，这次我们再介绍一款便携式充电器产品，它可是光能、风能通吃的。产品有风叶，当有风吹过令风叶转动，就可以为内置的蓄电池充电。同样产品还能够连接太阳能充电板，能够将光能转换为电能。产品包装中附带了多种充电插头，通过更换插头，可以为NDS、PSP以及iPhone等设备充电。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

不经意间，本地电信公司已经开通了3G服务，能够提供视频通话、高速上网等多种业务。电信已经在全国120多个城市开通了3G服务，而联通也预计在5月份陆续开展3G服务。反倒是移动的3G服务，没有大动作推出。不知道在新一轮的通讯业竞争中，移动会不会落后呢。下面看看最近PSP最近的动态吧。

破解

PSP-3000破解在即？

TIFF漏洞的发现让PSP-3000破解再现曙光。破解新秀Davee对PSP的研究又有了新进展，计划将M33固件的简化版移植到PSP-3000上。之所以被称作简化版，因为Davee出于版权保护的考虑，在固件中去掉了运行商业ISO的功能，只能运行各种自制软件。目前，简化版的M33固件开发接近尾声，Davee已经取得了PSP内存Flash0的写入权限，刷机时间大约需要5分钟。新固件在PSP-1000、PSP-2000上运行正常，但在PSP-3000上运行会有黑屏死机的现象发生，不过相信Davee很快就能解决这个小问题。

受破解的影响，PSP-3000的国内售价也水涨船高。对于新固件无法运行ISO一事，玩家们的意见也是褒贬不一，有人力挺，有人觉得多此一举。但相信，假若新固件能运行自制软件，必定会有高手对其进行改进，实现运行ISO的功能。

模拟器

PSPXTI新版发布

PSP上的TI-92计算器模拟器PSPXTI于4月19日发布V1.3.0版。新版采用了新的背景图片；添加了存档存取功能；支持用文本编辑器录入文字；加入了新的设置菜单；修复了按HOME键无法正常退出的问题。TI-92是德州仪器推出的一款图形计算器，在数学领域有着广泛的运用，不仅适合中学生，也适合大学生以及专业搞数学研究的科研工作者。使用时，我们按SELECT键调出函数界面，按×键确认函数，按START键调出虚拟键盘输入字符。

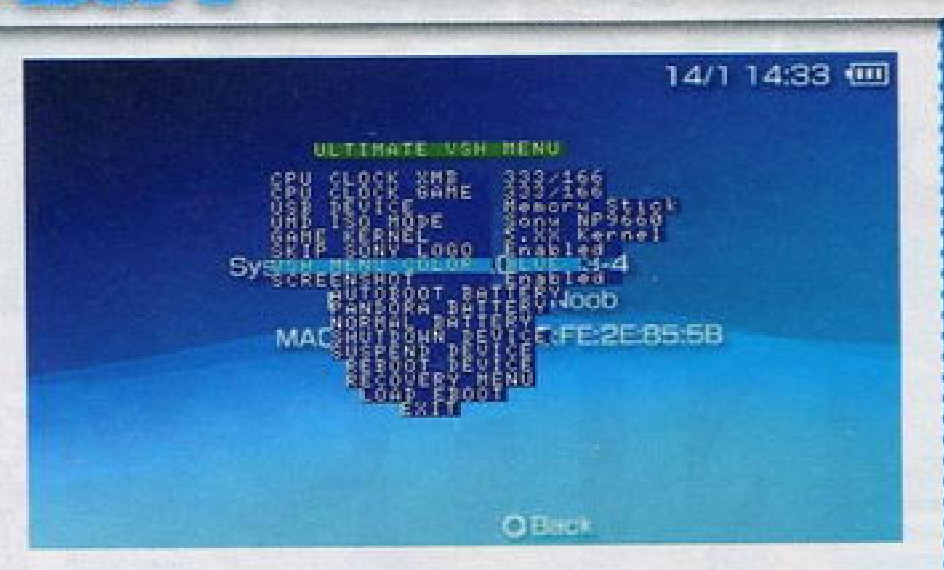
DaedalusX64新版公布

重生后的PSP用N64模拟器DaedalusX64于4月20日又有新版公开。新版修正了读取游戏时可能造成的死机错误；在PSP-2000中运行，可以将最大容量为16MB的ROM载入内存；在rom.ini中加入了两款新游戏；加入了渲染模式。DaedalusX64运行N64游戏的效果确有提升，但离完美还有一段距离。

自制软件

PSP Ultimate VSH Menu新版放出

PSP上的VSH菜单改进软件PSP Ultimate VSH Menu于4月16日发布V1.09版。作者Total_Noob来自于瑞士，新版加入了随机色彩显示；在默认CPU频率下能正常运行；改进了程序崩溃的问题。注意，软件只能在5.00 M33-6固件上运行哦。



OpenBOR新版发布

PSP上的游戏运行平台OpenBOR于4月24日推出V3.0 Build 2244a版。新版将测试选项从视频菜单移动到系统菜单中；加入了关闭文件日志的选项；将默认运行频率调整为333MHz；加入了对安全文件包的支持。OpenBOR为游戏开发者提供了良好的开发和运行平台，在DC、Xbox上都能见到它的身影。OpenBOR能够运行的游戏已经有不少，而且质量不错，使用时，需要将游戏文件包放入软件paks目录下。

同人游戏

《恶魔城俄罗斯方块》新版公开

国人老A L3000制作的PSP用益智类游戏《恶魔城俄罗斯方块》于近日推出V2版。新版更新了边框，加入了MP3播放功能，玩家可以一边玩游戏，一边欣赏记忆棒内存储的MP3音乐。既然顶着《恶魔城》的头衔，游戏中自然有多处东东与《恶魔城》有关，比如说背景来源于《恶魔城 历代记》，还有来源于《恶魔城 苍月的十字架》中的音乐。游戏中用PSP方向键移动方块，按○或×键改变方块方向，按SELECT键取消下落过程中的阴影显示。



《PSP Wagic》新版推出

PSP上的卡片游戏《PSP Wagic》于4月19日发布V0.6.0版。新版加入了超过300张的新卡片，玩家可以使用的卡片数目超过1600张；加入了新的游戏模式Momir Basic；改善了内存使用问题。单凭数量众多的卡片，就足够吸引人了，喜欢万智牌的朋友不要错过本作。



文 小超 编 乌冬

NDS软件学院

五一放假三天，时间说长不长，说短不短，去哪里游玩是件头疼的事情。如果三天时间全部用来东奔西逛，必定很劳累，缩短游玩时间又觉得不过瘾。五月底的时候，端午节还有三天假期，如果两者能合并那就好了。下面看看最近NDS软件业有什么大事发生吧。

软件新闻

MoonShell新版推出

NDS上的多媒体软件MoonShell于4月13日、17日、24日分别推出V2.00 beta.10、V2.00 beta.10plus1、beta.11等多个版本。新版中修正了文本阅读中当前行数无法显示100%的错误；在文件列表和文本阅读中加入循环滚屏功能；解决了文件列表中文件移动后读取播放列表错误的问题；图片浏览中提升了光标键的移动速度；解决了EZFlash V中运行无法播放DPG视频的问题；启动后会对MoonShell2的版本和Moonshl2文件夹的版本进行一致性检查；修正了使用老版本的编码器转换的DPG文件播放时产生的#16001错误的问题；修正了没有MoonMemo文件夹时，文件列表显示不正常的问题；记事本中加入删除功能，按住START键不放可以删除。

新版中还改进了DPG编码器的稳定性；转换DPG视频时，如果源文件有配套的同名图片，会自动加入DPG文件中成为预览图；文件列表中，长按MP3控制栏可以控制音乐的快进、快退；添加名为JacketImageConverter的专辑图像转换工具，播放音乐时可以显示专辑图片；添加了对韩语的支持；加入名为ThumbnailIconMaker的图片文件预览转换工具，图片文件可以显示预览；修复了当图片文件夹中的图片数量大于300张时，内存原因无法正常显示缩略图的问题；更换了更加安全的启动方式；解决了音乐播放时时间不正确的错误。

自MoonShell推出V2版来，作者已经进行了10多次更新，MoonShell的功能在不断完善。在此向作者MoonLight致敬，感谢他带给NDS玩家这么好的软件。

Nester DS新版发布

两年多没有更新的NDS用FC模拟器Nester DS于4月18日发布V0.3.9版。新版加入了对DLDI的支持，能够运行于更多型号的烧录卡上；修进了屏幕闪烁问题；加入了对新mappers的支持；更换了FC手柄A、B键的对应键位；无限制模式中加入对精灵图层的支持；加入了跳帧帧率显示。

使用时，我们可以将FC ROM放入烧录卡内存中的任意位置，启动Nester DS后会首先进入文件列表，用方向键来移动光标，按A键进入下级目录，按B键回到上级目录，选中游戏后按A键确认运行。默认状态下，下屏显示游戏画面，上屏则显示按键提示。X键为功能启动键，按住X键不动再按A键为即时存档，按B键为切换上、下屏显示，按Y键可以改变画面显示比例，按方向键的上为开启、关闭声音，按L、R键为调节帧率，按START键为回到文件列表。新版Nester DS运行FC游戏的速度略有提升，如果将帧率改为Auto，大部分游戏都能以全速运行，但是声音还有些问题。

iDeaS新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于4月19日推出V 1.0.3.1 beta版。新版中加入了对GBA游戏的支持；修正了存档、内存浏览、贴图渲染等多方面的错误。新版的一大亮点是能运行GBA游戏，NDS主机本身就能兼容GBA卡带，此功能的加入让iDeaS精确模拟NDS更近一步。iDeaS运行GBA游戏的效果还不错，当然和VBA等老牌GBA模拟器还无法相比，虽然已经能够比较完美地运行多数GBA游戏，不过仍有部分游戏打开后黑屏。



ColecoDS新版发布

NDS上的Colecovision模拟器ColecoDS于4月10日发布V2.1版。新版更换了引擎；采用了新的调色板；改进了图形显示模式；包含了主机的Bios文件；修改了存档格式，但不再兼容以前的存档。ColecoDS上一个版本V2.0于1年前发布，本以为已停止开发，没想到作者并没有放弃。Colecovision是早于FC推出的一款电视游戏机，上面游戏不少，其中包括任天堂授权开发的《大金刚》等。

VNDS新版公开

NDS上的电子书软件VNDS于4月9日、10日、23日推出V1.4.5、V1.4.6、V1.4.7版。新版加入了对{$var}标记的支持；对附带的工具进行了升级；修复了文本命令方面的错误；解决了读取存档文件时的问题。VNDS可以支持图文并茂的电子书，只希望中文书籍能多一些。

DS Pack新版公开

NDS《吃豆人》街机模拟器DS Pack于4月13日、18日发布V1.3.1、V1.4两个新版。新版为所有游戏加入了垂直滚动；修正了声音、内存等多方面的错误。DS Pack能够运行多款《吃豆人》游戏，喜欢这个黄色小东东的朋友不要错过了。

ScummVM DS新版推出

NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于4月23日发布V0.13.1 Beta 2版。新版修正了引导时的错误；解决了读取游戏时内存泄露的问题；修复了当关闭机器时上屏显示错误的问题。ScummVM DS能够运行的电脑游戏不少，只是操作起来过于麻烦。

初看到网上传言九城将会失去《魔兽世界》代理权的时候有点不敢相信，毕竟是正在运营中的游戏，单是用户资料的转移就很麻烦。但事实总是出让人意料，暴雪还是将《魔兽世界》的后续代理权给了网易。一度以魔兽而风光无比的九城，是否会从此陷入低谷，而网易是否会能够顺利交接，后面的事情会很有看头。

双核魅力，NDSi烧录卡新丁Hyper-R4i入手评测

文 凌夏
编 米格

近来双核升级架构的Hyper-R4i无疑成为了NDSi玩家讨论的话题，且不说这款烧录卡兼容性方面表现如何，只是标榜双核这一噱头，就吸引不少玩家的注意。今天我们就来为大家揭开这款烧录卡的面纱。



■吸塑包装配合简约时尚的设计。

别具一格的双核架构

Hyper-R4i作为NDSL上广受好评的R4烧录卡的进化版本，延续了R4烧录卡对于NDSi主机的支持，采用独有的“Core-Duo Upgrade”架构，通过芯片固件（Firmware）与系统内核（Kernel）双重升级，保障产品能在随后NDSi系统升级后依旧能够动态升级，解除锁定。

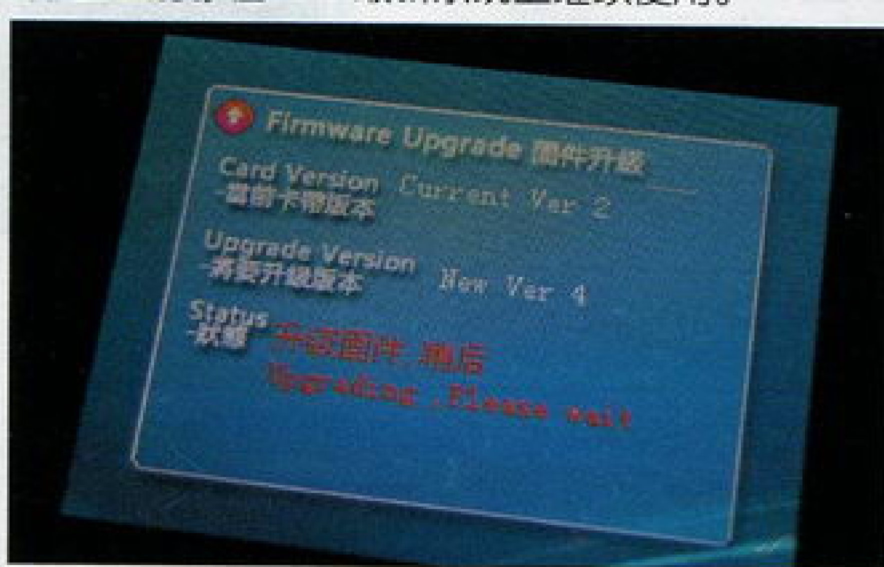
可能不少玩家对于固件与内核的区别并不了解。这里用我们比较熟悉的电脑来做个比方，固件相当于主板上的BIOS，内核相当于安装在硬盘中的操作系统（好比Windows系统），而NDS游戏和各种自制软件就好比我们平常在电脑上使用的各种应用程序。NDSi通过升级固件封锁烧录卡主要是修正游戏卡固件部分识别码，而双核架构就能够保证烧录卡具备通过新验证的必须条件。

Kernel，内核

内核是安装在microSD卡上的系统程序，可以简单地理解为烧录卡的操作系统。目前绝大多数烧录卡均是采用单一的内核文件升级的模式来更新系统软件，只能提供有限的功能升级，例如提高游戏兼容性等。一旦NDSi主机针对当前烧录卡采取屏蔽，无论怎样的内核更新都将无济于事。因为在载入内核前烧录卡已经就被NDSi主机Ban掉了。这样一来，就需要现有的烧录卡能够从更加底层的引导代码进行更新，以破解新系统的屏蔽措施。

Firmware，固件

固件是写入到可编程芯片（主控芯片）中的特定程序。它是固化在集成电路内部的程序代码，负责控制和协调集成电路的各种功能。对于烧录卡来说，升级Firmware是从底层从本质上对其引导（破解）模式进行升级，能直接针对NDSi的最新系统内的屏蔽代码产生作用。只有固件升级才能确保日后能够在NDSi最新系统上继续使用。



▲固件升级程序。

时尚简约的包装设计

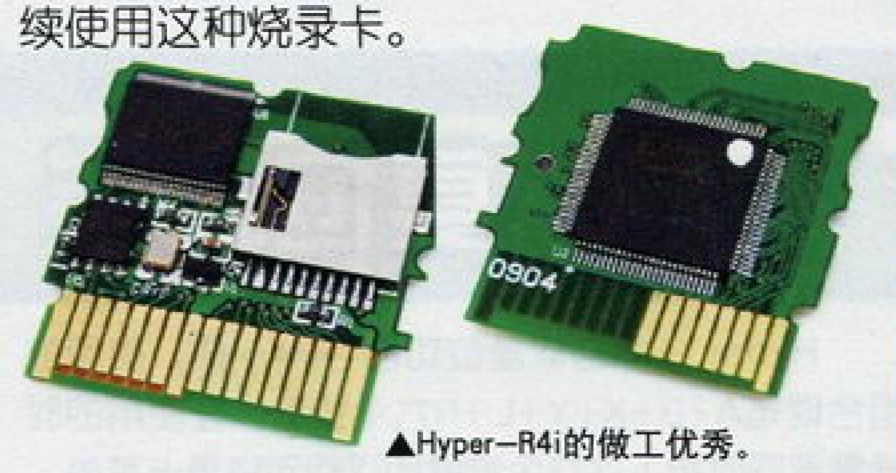
目前市场上各种仿冒R4烧录卡的产品不少，包装也均是抄袭R4包装，然而大多数却并非原厂出品，而即便你买到了原厂产品，也由于原R4小组已经解散而无法得到软件更新支持，无法应用于NDSi新主机上。而Hyper-R4i在保留原有经典色调的基础上，完全抛弃了旧的包装设计，采用吸塑材质包装，轻便大方，与其他仿制产品相区别。



▲Hyper-R4i采用全新的LOGO设计与贴纸。

优秀的硬件做工

R4烧录卡在NDSL时代已经是公认的成熟型烧录卡产品。从外观上，我们可以发现Hyper-R4i与原始R4采用同样的外壳设计，但事实上，Hyper-R4i与先前的原始R4相比已经作出了许多的改进，例如可拆卸式外壳在底部专门设计了卡扣，保证在正常使用的情况下卡带不会意外弹出。而不同批次NDS系列主机卡槽都能够顺畅插拔Hyper-R4i，金手指触点接触可靠。实际测试中发现，对于NDSi主机来说其松紧程度正好合适，但插在NDSL主机上卡槽略紧。在卡槽方面，Hyper-R4i与原始R4一样并没有采用容易损坏的弹簧设计，同为直接插拔，这也是由于卡槽中最容易损坏的部件就是弹簧，一旦弹簧损坏，TF卡将无法固定，而玩家将无法继续使用这种烧录卡。



▲Hyper-R4i的做工优秀。

成熟的使用体验

Hyper-R4i的使用与先前的仅支持NDS和NDSL主机的R4烧录卡一样，并没有繁琐的操作。在使用时，我们只需先将下载到的内核文件拷贝至microSD卡上，再将ROM文件（*.nds）也直接拷贝到microSD卡上即可使用。启动NDSi主机，我们可以在主机菜单中找到烧录卡的图标，点击后即可进入烧录卡的界面菜单。同时我们也发现Hyper-R4i与正版卡带一样可以在NDSi主机上进行热插拔，开机后再插入烧录卡同样可以正确辨识并启动。



▲Hyper-R4i支持欧版及美版NDSi主机。



▲直接将解压ROM获得的.nds文件复制到TF卡根目录即可。

游戏兼容性

Hyper-R4i游戏兼容性也很出色，能完美支持最新游戏。通过实机测试，当前许多烧录卡无法运行的游戏在Hyper-R4i上都能正常运行。

游戏	版本	运行	存档
马里奥赛车	汉化版	OK	OK
超级机器人大战K	日版	OK	OK
梦幻之星ZERO	美版	OK	OK
最终幻想 水晶编年史 时之回声	日版	OK	OK
横行霸道 唐人街战争	美版	OK	OK
马里奥和路易RPG3	日版	OK	OK



自制软件兼容性

Hyper-R4i继承了R4系列的优秀的游戏兼容性，同时也对于自制软件的支持同样令人满意。由于Hyper-R4i支持自动DLDI补丁技术，现有的各款主流软件都可以正常运行。

MoonShell	多媒体播放器	2.00 beta10	OK
NesDS	FC模拟器	2007.08.01	OK
Colors!	绘图软件	1.06	OK
DSOrganize	PDA软件	3.01	OK
NewDictS	字典软件	0.7r	OK

软复位功能

Hyper-R4i的软复位功能与R4一样，使用的组合键是A+B+X+Y+L+R六个按键，在使用的时候需要同时按下这几个按键即可回到烧录卡菜单。通过实际测试，无论是在NDSL还是在NDSi上使用，R4i的软复位功能都能正常使用。另外，因为NDSi主机本身就支持软复位（热启动），轻按左侧的电源按钮就是软复位（热启动），将直接从运行中的游戏（程序）直接返回到NDSi的系统界



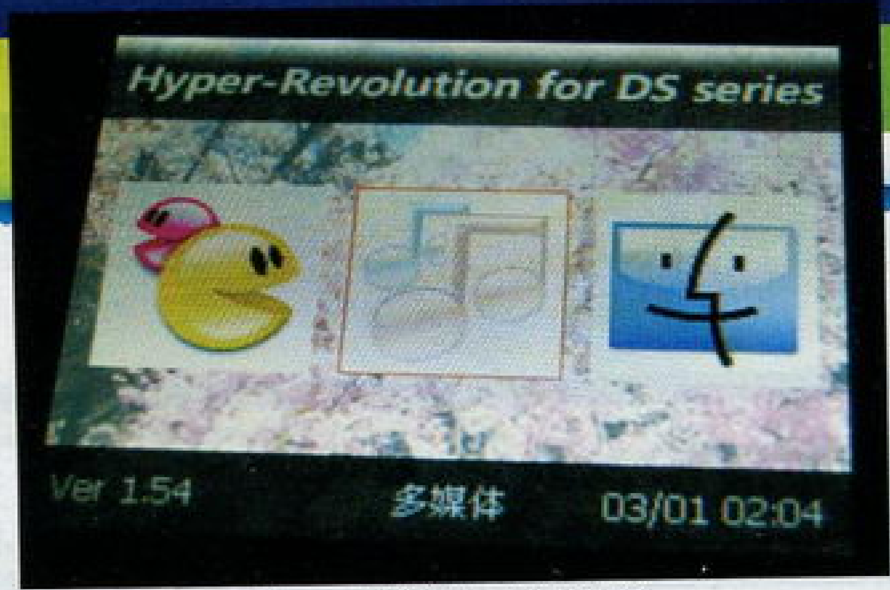
▲点击右上角的R键可开启软复位功能。

金手指功能

Hyper-R4i的金手指操作非常方便，能够支持ARDS金手指格式，仅需下载最新的USRCHEAT.DAT文件，并拷贝至microSD卡上的“_SYSTEM_”文件夹中，就能在内核中选择启用，并在游戏中激活金手指作弊功能。通过实际测试，无论是在NDSL还是在NDSi上使用，Hyper-R4i的金手指功能都能正常使用。

多媒体支持

Hyper-R4i与R4一样，通过整合MoonShell，实现MP3、TXT、DGP等多媒文件的支持。并且由于整合的是最新版本的MoonShell 2.00系统，拥有和M3DS Real一样的樱花操控方式，通过插件扩展更可以兼容NES等模拟器游戏的功能。这对于期望能在NDSi上使用多媒体功能的玩家来说无疑是一个好消息。



▲Hyper-R4i的MoonShell系统。

总评

Hyper-R4i双核升级模式是对NDSi系统升级的有效保障，固件升级用于保障主机系统的兼容性，内核升级用于保证游戏的兼容性。Hyper-R4i的出现宣告NDSi主机的烧录卡技术的成熟，而玩家则可以不用担心日后升级会影响烧录卡的使用，大可放心购入NDSi主机。最后给大家提供Hyper-R4i官方网站地址：http://www.hyper4i.com（中文官网为http://www.hyper4i.cn）。

烧录卡新闻站

VOL.43

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

Hyper-R4i

厂商：R4
厂商网址：www.hyper4i.cn

Hyper-R4i系统更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.54 RC

Hyper-R4i小组在4月23日对Hyper-R4i的进行了更新升级，此次更新仅支持正式发售版本。

· 内置自动DLDI（对应文件“_SYSTEM_\hyper-r4i.dldi”）；

· 启用Hyper-R4（Beta 2）游戏引擎；

· 修正由于存档校验而导致的部分游戏无法运行例如（GTA）；

· 支持点击多媒体图标启动磁盘上的“_DS_MSHL.nds”文件。



EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
厂商网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS新版固件发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：2.0 test

EZFlash小组在4月28日发布了EZ5系列的新版测试内核，该内核为尝鲜版，仅供EZ5系列用户体验新版内核的爽快操作体验。这次的测试版内核中，主要改进了游戏的运行架构，大幅提升游戏的运行速度和稳定性：

· 采用Moonshell2.0全新编译而成，去除了原内核的多媒体播放功能，加强了内核的界面效果和操作体验；

· 游戏运行的架构进行重新编写，大幅提高了内核与游戏的载入速度，每个游戏仅需1秒即可进入，原先编号为0168、1000等在老内核加载速度慢的游戏也能在新内核中高速启动；

· 因为目前为尝鲜版内核，所以功能上只保留了正常游戏与存档功能，其余功能将在正式版内核中公开。





《海猫鸣泣之时》动画版日期公布

胧月提供

龙骑士07自从在PC玩家里名声大噪后，其影响力也逐渐扩展到ACG乃至影视作品的各个领域。不过，为大多数掌机玩家所熟知的龙骑士07依然只局限于《寒蝉鸣泣之时》这部作品，另一部在近两年展露锋芒的《海猫鸣泣之时》所面对的主流人群依旧是PC玩家。叫人望眼欲穿的《海猫》动画版很早就公布了人设图和主要声优，但就是久久不说何时播放。就在按捺不住焦急心情的众真饭伪饭准备拍桌骂街之时，突如其来的官方消息正式宣布，动画版已经确定在今年7月开始播放，于是真饭伪饭们又齐刷刷地拍案叫好了。

《海猫》的故事背景表面上看非常俗气，孤岛富豪的遗产之争，这是被无数侦探片用烂掉的桥段了。然而龙骑显然不会毫无突破地只专注于精巧的杀人事件，第一弹还只是略显普通的开胃前菜，后面越来越玄的剧情更是死命把玩家往云里雾里绕，其中不乏悖论似的心理诡计和量子学理论，动画的好处就是让剧情变得明显易懂，当然了，通过删节或修改而损失原作的韵味也是无法避免的，毕竟有很多东西无法直接搬上银幕。

动画版的声优阵容部分如下	
右代宫战人	小野大辅
右代宫朱志香	井上麻里奈
右代宫真里亚	堀江由衣
右代宫让治	铃村健一
纱音	钉宫理惠
嘉音	小林ゆう
ベアトリーチェ	大原さやか

乌冬：无法直接搬上银幕？都是些什么东西？

胧月：现在就为大家背诵一段描写仓库内尸体的文字……

洋葱：收声啦！书会被查封的！

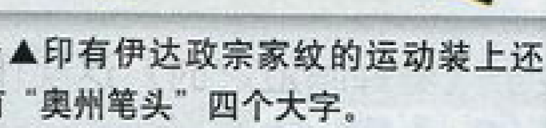
洋葱 提供

《战国BASARA》新周边
主题运动装登场

趁着《战国BASARA》的相关游戏动画齐登场的这段时间，许多周边商品陆续推出。2009年4月23日，以《战国BASARA》为主题的运动装也登场了。这种运动装一共有四款可供选择，上面分别印有伊达政宗、真田幸村、片仓小十郎以及长曾我部元亲这四位高人气角色的家纹，每件售价5040日元。衣服的花纹并不会太过显眼，可以随意穿上街，各位FANS不妨考虑入手一件。







▶▲印有伊达政宗家纹的运动装上还有“奥州笔头”四个大字。





▲深红色加上“天霸绝枪”四个字，相信大家一眼就能认出这是真田幸村的主题运动装吧。





▶▲几件运动装的后方均印有角色家纹。

胧月：设想了以下一段模拟对话：

♀：亲爱的，人家好想要小苍的那件衣服哦！对了，小红的也不错。哦，还有保姆小十郎……干脆全买了吧！

♂（看了价格后一脑门子汗）：给我3个买下的理由。

♀：我要，我要，我要！

胧月 提供

《怪物猎人》两款狩猎猫手办新公布

Capcom的《怪物猎人》周边推出速度之快已经让我怀疑厂商哪怕不做游戏都能坐地收钱了。这次的两款狩猎猫手办售价各为4200日元，由于之前已经推出过最普通的白猫和黑猫版本，这次的新狩猎猫的选材则是茶色和银色的两种虎纹猫。每个高度约15厘米，茶色的手中拿着猫猫棒，而银色则是骨杖，神情都很俏皮。





乌冬：《MH3》去掉了狩猎笛很叫人郁闷，另外双刀和弓的拥护者恐怕也很失落。不知道Capcom到底是出于什么样的想法，假如是为了让人多买个资料片，立即掐死。

羽纹 提供

雇佣玩家开飞机？

全球的经济危机波及到不少企业和个人，但是你可能想象不到，就连英国皇家空军为了节约经费也已经开始雇佣玩家来开飞机了……先要说明的是，这里所说的飞机并非真正的战斗机，而是一种将被投放到敌方领空执行隐秘任务的名为“死神”（Reaper）的无人侦查机。英国皇家空军现在决定省下400万英镑去培训正式飞行员，改为雇佣拥有30小时以上飞行经验的人来开这种飞机，而且有丰富飞行模拟游戏的经验者优先。



▲“死神”原由美国通用原子航空公司研制。

原因其实也很简单，死神与普通飞机不同，所有的操作和驾驶都是在显示器和键盘前完成的，而不是在真正六万英尺高空的驾驶舱里。因此，比起经过千锤百炼的飞行员，经常在监视器前面“遥控”飞机的玩家更有优势。所以，英国的老百姓暂时不用担心哪天突然听到一声巨响，一个满脸青春痘的小鬼开着战斗机栽到后院里（笑）。

▲“死神”的具体操作情况。

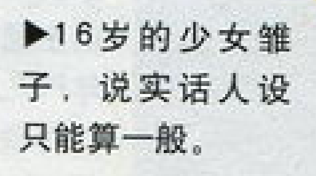
另外顺便一提，虽然“死神”是一种无人侦察机，但其用途非常广泛，也时常配备有武器，而且是武装到牙齿，从激光制导炸弹到空对地导弹应有尽有，不久后英国空军还会为它装备空对空导弹。

胧月：英国军方自重。

与动漫美少女一起锻炼肌肉

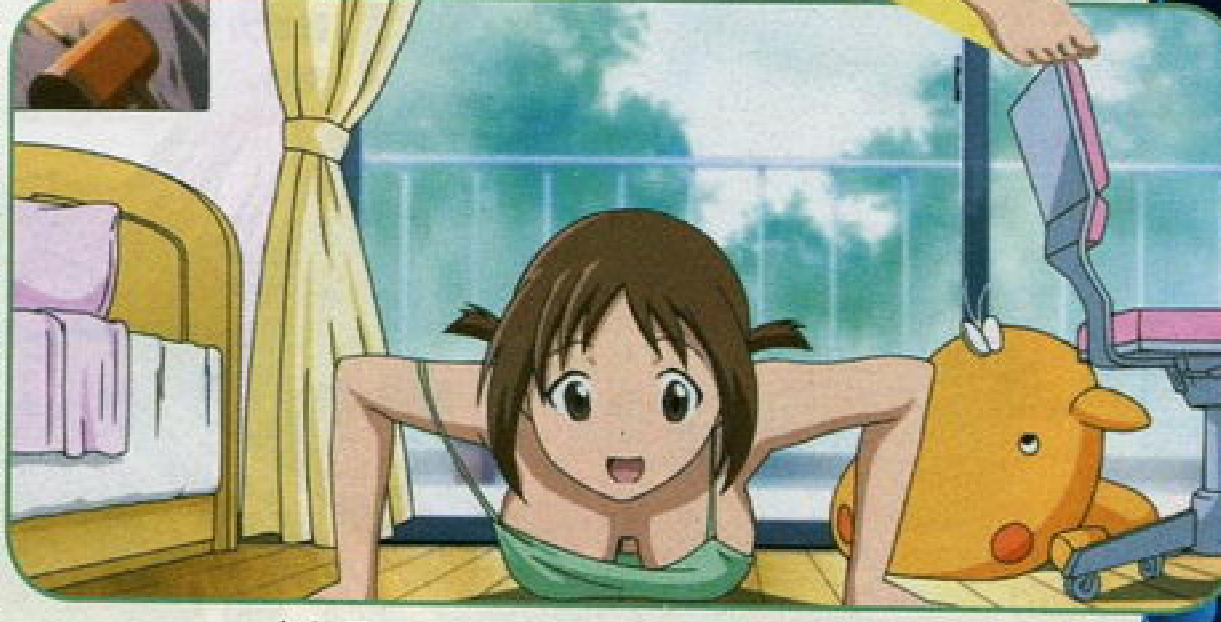
雷伊 提供

运动健身如今已经成为了一种时尚，而Wii上有些休闲作品将运动与游戏结合了起来，更是带动了一股全民运动风潮。什么？你说你宅男指数太高，去健身房太麻烦，而《Wii运动》中那些大头角色对你毫无吸引力？不要紧，其实足不出户同样可以完成一些简单实用的健身动作，并且如果你愿意，更可邀请美少女私人教练陪同你完成健身过程，前提是你买了最近日本刚推出的动画DVD《一起锻炼》。



▶16岁的少女雏子，说实话人设只能算一般。

《一起锻炼》虽然是一部动画作品，但互动性很强。在这部作品中，16岁的少女雏子会与你一起进行俯卧撑、仰卧起坐、下蹲等三种简单的健身动作。相信有了美少女陪伴，各位健身时的动力也会大增吧。而制作方为了能让购买者有一种与雏子实际交流的感觉，本篇故事都是以雏子和屏幕外的观众进行对话的形式展开的。这张DVD售价2100日元，价格虽然不算贵，但总收录时间只有24分钟。对于那些平时缺乏动力去锻炼的人来说，如果雏子能够吸引你每天坚持抽个20分钟左右来进行锻炼，那买上一张也未尝不可。



▲与雏子一起做俯卧撑，千万不要输给女孩子哦。



▶运动之后要注意补充水分。

▼就算是再简单的动作，有雏子陪伴也不会觉得枯燥。

胧月： 以前有位服兵役的朋友对我说，只要能坚持每天50个俯卧撑、50个仰卧起坐、50个下蹲起立，连续两个月就能练出可观的胸腹肌。宅男大多慵懒怕动，没催化剂一般不肯干。


游戏美图秀
栏目主持：洋葱
四月新番有不少好作品，本来打算本次的美图秀以某部动画为主题，像《钢之炼金术师》之类。不过准备找图时突然发现文件夹里有一些挺有意思的图片，下面就让我们来看一看吧。
洋葱：本辑的主题就是上一年PSP上的大作《异说 最终幻想》，首先是一张魄力十足的捷克特。
洋葱：游戏中珍贵的女性角色，香特特旁边有个奇怪的生物……



洋葱：在树下悠闲读书的库迦，是“《最终幻想》系列”中洋葱第二喜欢的角色。

洋葱：某同事友情提供的一张充满喜剧效果的图，大家都变成了胖胖的莫古利和陆行鸟……

洋葱：最后是可爱的两父子。



最近在玩《生化5》的佣兵模式，用威斯克的时候发现了个很有意思的现象。老威在开场的时候都是和平常一样戴着墨镜出场，不过在挨过几次打之后墨镜就会被打掉。没了墨镜，感觉他最大的特征之一就消失了，尤其在被砍死的时候那含冤而终的表情（其实是没表情）更是一点BOSS相都没有，加上游戏里被轰杀至渣的剧情来看，这位“超人”也差不多该淡出《生化》的舞台了。为了纪念老威，这次就说说墨镜这东西。

好游戏永远不过时

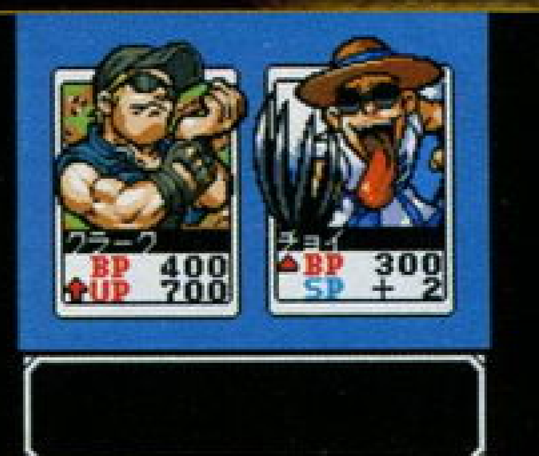


墨镜这东西在游戏里实在是太常见了，无论是正派角色想扮酷，还是反派角色想耍帅，戴个墨镜准没错。作为居家旅行必备的物品之一，墨镜的适用性很广：年轻帅哥戴个墨镜显得很有英气，美女们配个墨镜则显得魅力十足，不少小孩子会加上副墨镜冒充大人，而像龟仙人那样的老家伙也会用墨镜来掩饰自己色迷迷的目光，像是旁边这位检察官没事时也会戴个墨镜，毕竟人家也是个乐队成员，一定程度上表现一下自己也不是不可以嘛。

SNK VS. Capcom 卡片战士

类型：卡牌对战
年份：1999

原机种：NGPC | 模拟器：RACE! | 适用机种：PSP



▲墨镜对墨镜的战斗，不过战斗的时候戴着墨镜，眼睛会很危险吧……

估计有不少玩家都知道几年前NDS上的《SNK VS. Capcom 卡片战士DS》，不过要说起这款游戏的起源，恐怕就要追溯到NGPC时代的一款游戏——《SNK VS. Capcom 卡片战士》了。话说在NGPC上以格斗为题材的游戏还真是不少，就连做一款卡片游戏都要请出SNK和Capcom两家公司的格斗高手们出马。“《KOF》系列”、“《街霸》系列”的人气角色自然是悉数登场，就连《侍魂》、《恶魔战士》等游戏里的角色也相当齐全，甚至《合金弹头》、《生化》、《洛克人》等大量其他类型游戏中的角色也都被卡片化加入到了游戏里。说实在的，个人感觉本作比NDS版好玩不少，不仅RPG要素多一些，卡牌对战的规则和平衡性也比NDS版的好上很多，对卡片游戏有兴趣的玩家不妨一试。

罪恶装备 Petit2

类型：格斗
年份：2001

原机种：WSC | 模拟器：e[mulator] | 适用机种：PSP



▲WSC版特有的人物小护士Fanny与墨镜男Johnny的战斗。

《罪恶装备》估计多数玩家都听说过，但是说起2头身的Q版《罪恶装备》，可能见过的玩家就不多了。《罪恶装备 Petit》在WSC上一共有两作，特色和“《热斗》系列”差不多，虽然人物看起来很滑稽，不过打起来倒是一点不含糊。该有的招式基本是一个不少，虽然第一作里人物很少，不过第二作将系列不少老角色都拉了进来，在阵容上也算是相当华丽了，这其中自然少不了一身黑衣还戴个墨镜的Johnny。另外游戏里还有特有的角色护士Fanny，从故事里来看，她是Faust医生的助手，不过她不少犯傻发呆的招术怎么看都不像是个合格的护士啊。由于WSC只有两个按键，比起《罪恶装备》标准的5键操作少了很多，所以不少招术都需要用组合键才能用出来，在操作方面倒是有点麻烦。

漫画地带

类型：清版过关
年份：1995

原机种：MD | 模拟器：PicodriveDs/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

某个夜晚，漫画家Sketch Turner在自己房间里埋头创作，谁知一道闪电打过，漫画里的大反派出现在Sketch面前并把他打入漫画，由此，Sketch就开始了自己的超级英雄秀。这样的桥段在今天看来似乎并不新鲜，不过在十几年前可谓是独辟蹊径了。《漫画地带》不仅情节是进入漫画战斗，游戏中的实际表现也是如此。主角在美式风格的漫画书的格子和页之间穿过，要击败BOSS画出来的各种敌人。游戏一经推出就大受欢迎，虽然流程不长，难度也比较高，但是仍然有大量玩家乐此不疲地一遍遍进行着游戏，厂商也就偶尔出个复刻版什么的满足一下玩家，游戏在PC、GBA、XBOX Live上都能找到踪迹。快拿起你手中的掌机，一起到漫画中冒险吧。



▲片头动画里，Sketch在自己那昏暗的屋子里画画，这不禁让人想问：那么黑的屋子还戴个墨镜干嘛？

四国战机

类型：飞行射击
年份：1992

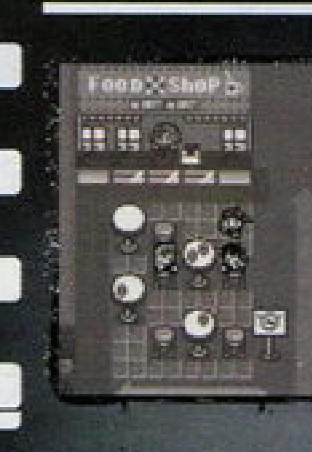
原机种：Arc | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

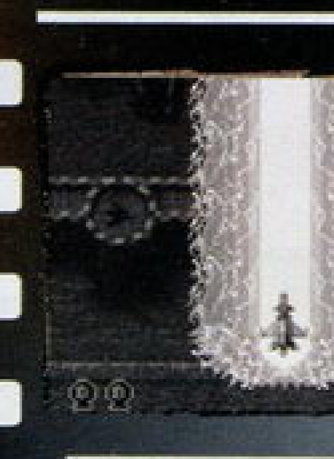


今天的飞行射击游戏大多都有着华丽的弹幕，玩家要在让人眼花缭乱的弹幕间躲避。而以前的则有不少要靠玩家的反应来躲避，虽然屏幕上子弹不多，但就是不好躲。《四国战机》就是这样一款游戏，虽然屏幕上的敌人不算多，弹幕也很稀疏，不过敌人的子弹又快又准，基本都是奔着玩家直冲而来，一不留神就会中弹。而且游戏里有不少飞机的保险发动时并非无敌，所以一定要做好被逼到角落里走投无路的心里准备啊。另外，游戏的驾驶员也是一大亮点，不仅有酷酷的墨镜美国大兵和帅气的英国绅士，日本的忍者飞行员和制服美女飞行员也都很有个性。从以前在机厅里的表现看，大家普遍认为比较强的是英国的老大爷，玩的时候一定要用一下。

◀由于1P和2P的战机不同，其实游戏中一共有8架战机可选。







最近iPhone上的新游戏一如既往地多，《刺客信条》也在上辑报道后不久便提前到来，伊娃也第一时间玩到了游戏，除了操作部分，游戏其他各方面都跟NDS版的无异，只是在音效、画质上得到了加强，让我小失望了一把。另外推荐游戏《Route Candle》，该游戏是一款让玩家操作小火焰人去收集火柴头，最后将蜡烛点燃的道路解谜游戏，非常有意思，值得尝试！

情报速递

不禁你禁谁

在程序商店中，开发人员先将iPhone软件上传，待苹果审核通过之后才能通过程序商店让iPhone用户进行下载。苹果公司和开发人员实施三七分成，已有不少开发人员通过自编程序变成了富翁。但是并不是所有软件都能通过初步审核，而通过审核的也并不一定都能为大家认可。最近就有一款游戏因内容极不恰当引来不少唾骂，该游戏名为《Baby Shaker》，是由一家名叫Sikalosoft的公司研发，游戏内容主要是测试一个玩家能够在多长时间内忍受孩子的啼哭声，当玩家实在忍受不了时，可通过摇动iPhone，让屏幕中的宝宝停止哭闹，宝宝的双眼会出现两个红色叉形图案。这款售价0.99美元的游戏发布后不久便招致公愤，认为有悖道德常理，苹果将该游戏从APP Store中撤除后，也被迫向公众道歉，称这款游戏太过冒犯，不应批准销售。

国外人都喜欢恶搞，孰不知恶搞也要看对象、看场合的。游戏《My Shoe》就将布什在新闻发布会上被扔鞋子一事进行了恶搞，而游戏《Obama Trampoline》中，玩家可以选择奥巴马在内的知名政治家进行蹦床游戏……类似这种涉嫌暴力或者有违伦理道德的游戏被苹果封杀也不无道理，开发者虽感无辜，但你嘲笑了社会名人、引起了公愤，你就该被禁！

畅游APP Store

游戏 Game　刺客信条 阿尔泰编年史

Assassin's Creed:Altair's Chronicles

■Gameloft■ACT■128MB■9.99美元

万众期待的《刺客信条 阿尔泰编年史》提前与大家见面了，虽然本作只是去年NDS的移植版，但游戏在音画方面的提升还是非常令人兴奋的。玩家要操作身怀绝技的白色刺客阿尔泰，穿梭在具有中世纪风格的中东城内，秘密执行各种刺杀任务。游戏中不能随意接受任务，能自由闲逛的区域也不是很大，玩家必须操作主角到达指定地点接受任务，然后按照屏幕上的绿色箭头方向行走过关。由于iPhone本身只有多点触摸屏可供操作，所以原本NDS版的所有键位操作都被强行移加到触摸屏上，下面重点介绍游戏操作及特殊场景的攻关心得。



界面解说



1. 主角HP槽。

2. 武器切换：点击该图标即可任意切换武器。

3. 移动：采用虚拟触摸式滑杆，能够灵敏地感应玩家推动滑杆的方向及力度，从而控制主角移动。

4. 防御：点击或按住该盾牌图标完成防御。

5. 轻攻击：点击该单手剑图标便可发动轻攻击。

6. 重攻击：点击该双手剑图标便可发动重攻击。

7. 跳跃：点击该跳跃图标跳跃，按住不动则为大跳跃。

8. 技能：该数字为玩家当前所收集到的技能点数，收集到一定数量后便可在左边的卷轴图标中提升主角的各项能力。

攻关心得



游戏本身在战斗方面没有什么难点，各种威力强大的连击等技能也会随着游戏的推进而逐一开启，暗杀等也只是非常简单的QTE操作。但由于iPhone的按键“先天不足”而造成游戏中的跳跃和攀爬等动作的难度陡然增加，普通的跳跃建议先助跑一段距离，这样会跳得更远。

过独木桥

先站到独木桥上离“目的地”反方向的最远端，直到双手悬吊在独木桥上为止，接着以最大力度推虚拟滑杆至目的地方向，在到达独木桥尽头的一刹那，轻点虚拟滑杆“上”起跳即可。如果直接在独木桥上行走也行，但主角会很容易坠落。

两条独木桥之间互跳

两条近距离平行独木桥或两条同一直线上的近距离独木桥互跳：轻点方向后点击跳跃；两条远距离平行独木桥或两条同一直线上的远距离独木桥互跳：滑杆方向拉满，长按跳跃键。

绳索跳跃

在绳索上向下滑行，直到绳头底端位于主角腰间方位。荡至右边顶端时，滑杆往左拉满；荡至左边顶端时，滑杆往右拉满，如此重复多次，当主角荡至最高点后迅速按住跳跃即可。

结语

本作在本质上也就是一款场景相对复杂的横版卷轴动作游戏，游戏的故事和关卡都是线性安排的。和NDS版一样，我们无法拿之与家用机版相比，且虚拟滑杆用起来终归不爽，使得原本在其他任何平台不是难度的难度也差不多成了极限挑战。也许这已经是iPhone上此类游戏的最佳解决方案，抑或此类游戏根本就不适合iPhone。撇开以上缺点，游戏整体表现不错，大家不妨一试。

当前APP Store的应用程序TOP3

Top Paid				
Flight Control	飞行驾控	游戏	0.99美元	一款协调飞机在机场着陆并避免相撞的游戏
Pocket God	口袋上帝	游戏	0.99美元	一款让玩家做上帝的娱乐游戏
Bowman	弓箭手	游戏	0.99美元	一款经典的射箭比赛游戏

Top Free			
Awesome Ball	不可思议之球	游戏	一款将球作为玩具随意把玩的游戏
Amazing X-Ray	神奇的X射线	软件	一款将扫描结果显示在iPhone上的X光模拟软件
iFighter Lite	战斗机 测试版	游戏	一款以二战为背景、控制P51战斗机的射击游戏

洛克人世界

各位好！本辑《洛克人世界》栏目将接续上次的内容，为各位继续介绍系列的知名秘技，希望各位能够喜欢。

历代秘技简述（下）

Rockman8

机种：SS
发售日：1997年1月17日
售价：5800日元

本作是元祖“《洛克人》系列”的最后一部正统作品，发售在次世代双平台的本作在画面和流畅度方面可谓达到一个新的高度，而使用PS的记录卡进行存档的方式让不少玩家都感到一阵解脱——终于不要再通过输入密码接关了！



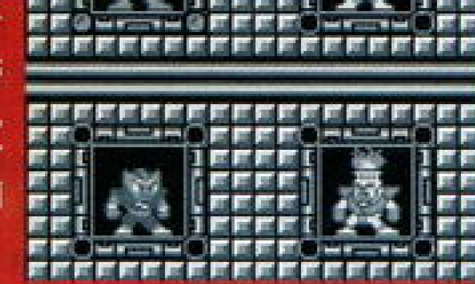
看过场动画（SS版）

本作的秘技比较少，只有一个让玩家可以自由观看过场动画的秘技。正常情况下玩家不通关是无法观看过场动画的，只要在游戏中把光标移动到BOUNS MODE，然后按住L+R+START就能欣赏隐藏的过场动画了。

洛克人世界

机种：GB
发售日：1991年7月26日
售价：3500日元

本作是“《洛克人》系列”首次登陆掌机平台的作品，可以说是意义重大。相比FC较高的卡带价格，便宜很多的GB游戏在当时受到不少玩家的欢迎。《洛克人世界》继承了元祖系列的风格，并加入了不少原创要素。



GMAE STOP

在选关画面中，如果十字键的任何一个键与START同时按便会产生BUG使画面停止。

洛克人世界4

机种：GB
发售日：1993年10月29日
售价：3900日元

本作可算是宣告“《洛克人世界》系列”和“元祖系列”分支的一个作品，除了BOSS名字还是延续元祖外，本作可以算是一个原创作品，全新的关卡和系统给当时的玩家不小的惊喜。也是从本作开始，“《洛克人》系列”开始引入金钱购买道具的概念，并一直沿用至今。

强化洛克炮

为了照顾新手，本作中加入了只要玩家续关4次，洛克枪的能力就会强化的设定，此时射速和距离都有明显的提升，觉得游戏难度过高的玩家不妨试验下。

洛克人X2

机种：SFC
发售日：1994年12月16日
售价：9800日元

当SFC发售的时候，洛克人的制作组决定给玩“《洛克人》系列”长大的玩家开发一款“大人玩的《洛克人》”，“《X》系列”就此诞生，比“《元祖》系列”更严谨的剧情、更高的难度和自由度使本系列受到广大玩家的欢迎。

全装备

虽然收集装甲是“《X》系列”的一个乐趣所在，但也有些懒惰或是技术不够纯熟的玩家觉得收集装甲很麻烦。这个全装备的秘密一定适合你们，只要输入（6474－6347－6728－7222）就可以以全装备的状态开始游戏，即使是升龙拳也能马上拥有！

洛克人X3

机种：SFC、PS、SS、PC
发售日：1995年12月1日
售价：9800日元

大人气作品《洛克人X2》的续作，为了进一步提升人气，本作中将能使用ZERO（由于本作中ZERO的手炮并没有损坏，光剑只能以洛克炮蓄力的形式使出）。由于本作的人气和支持度在当时相当高，因此时隔一年后，Capcom又在次世代主机上推出了本作的强化版。

未开发画面

本作有一个不知道是制作人员故意留下的谜团还是未开发出来的程序，当游戏过程中按住2P的B键后会显示（C×4TEST）的未知代码。

拥有三个装甲

在SFC版中，使用接关密码开始游戏只能使用一个装甲部位，但如果使用以下密码就能以三个装甲的状态开始游戏。

缺少手部	2277－5633－6462－7837
缺少腿部	2257－5633－6462－7846
缺少头部	2277－5663－6462－3738
缺少身体	2277－5333－6462－7836

洛克人X4

机种：PS、SS、PC
发售日：1997年8月1日
售价：6800日元

本作便是“《洛克人X》系列”中人气和FANS都最多的一款游戏，由于开发平台定为次世代双主机，让人眼前一亮的画面和超高的流畅度、恰到好处的关卡设定、严谨的剧情等要素为系列拉来不少死忠。游戏剧情接续三代，Sigma为了再次掀起战乱说服了Repliforce部队和其一起反抗政府，爽快的战斗和ZERO线的爱情故事更使本作被玩家称为系列的最高峰。



究级盔甲+恶魔ZERO

要问“《洛克人X》系列”最广为人知的秘技，那肯定便是从4代开始就有的盔甲秘技，只要输入一定的密码，玩家就可以使用正常流程中无法使用的超强盔甲进行攻关。

PC版
1. 画面对准X
2. 按方向键下+决定

1. 画面对准ZERO
2. 按方向键上+决定

洛克人X5
1. 画面对准X，输入上键2次、下键9次
2. 画面对准ZERO，输入下键2次，上键9次

洛克人X6
1. 对准游戏的开始选项
2. X输入左键3次，右键1次
3. ZERO输入L1键3次，R2键1次

SS版
1. 画面对准X
2. 按R2次、左键6次
3. 按L+R决定

1. 画面对准ZERO
2. 按住R后按右键6次
3. 按住B决定

PS版
1. 画面对准X
2. 按X键2次、左键6次
3. 按住L1+R2决定

1. 画面对准ZERO
2. 按住R1后右键6次
3. 按住X键再决定

后记

到此，“《洛克人》系列”的各大秘技基本都有提到，希望能对各位在一些攻关过程中有所帮助。在下次我们将给大家带来一些中国的洛克人玩家自制的改图、四格漫画和一些相关访问，敬请期待。

牧场生活

文 爱丽丝的粉丝　编 雷伊

大家好，趁着PSP版《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》发售的东风，“牧场生活”专页又和大家见面了。这次为大家介绍一下PSP版中的一些有趣小花絮。

■让老玩家怀念的女神祭时的舞蹈。

邻村的来头

如果你完成了女神的新衣的相关事件，会得知本作舞台的邻村是一个名为“花之芽村”（花の芽町）的地方，女仆吉娜制作的服饰也将在这个村庄参加评选，获胜者所设计的服装将在女神祭典上使用。

而这个花之芽村则是系列第2作《牧场物语2》的舞台。在N64平台登场的《牧场物语2》里，拥有幻之花ブルーミスト以及女神祭时的舞蹈等要素。作为本作中的邻村，它也理所当然地继承了这些要素。

同时本作的植物学家バジル在《牧场物语2》中也有登场，作为同样喜欢植物的角色和老婆孩子一起经营着花店。而和PSP中的バジル相同，每年冬天他也会进行探访植物的旅行，实在是很有意思的巧合。


■N64版中バジル一家所经营的花店“花之莉莉亚”。

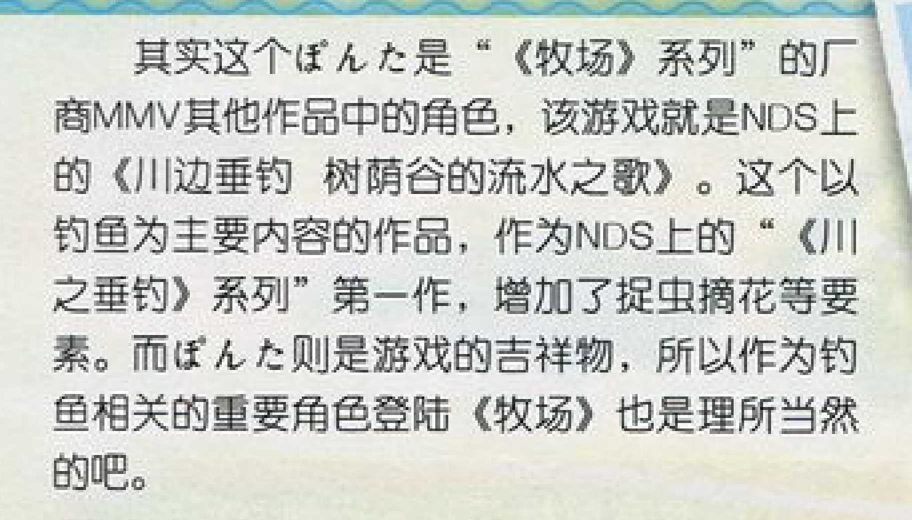
■在游戏中ぽんた会指导主角进行各种钓鱼活动。

ぽんた
ただ教えるのも楽しくないから…
魚拓にした魚の種類がふえたら
教えるっていうのはどうタヌ？

狸猫ぽんた的由来

狸猫ぽんた是游戏中引导玩家钓鱼的重要角色。相信每当大家钓上新种类的鱼后，都会想要快点找到ぽんた并将鱼交给它吧。一方面是因为它能给你新的鱼拓，另一方面背包的空间也是很宝贵的。不过相信很多人都察觉到了，这个ぽんた形象的风格和其他村民不一致。

其实这个ぽんた是“《牧场》系列”的厂商MMV其他作品中的角色，该游戏就是NDS上的《川边垂钓 树荫谷的流水之歌》。这个以钓鱼为主要内容的作品，作为NDS上的“《川之垂钓》系列”第一作，增加了捉虫摘花等要素。而ぽんた则是游戏的吉祥物，所以作为钓鱼相关的重要角色登陆《牧场》也是理所当然的吧。



■右下的就是NDS版《川边垂钓》中的浣熊ぽんた，形象和PSP中的一样。

会社三人组的名称

爱丽丝作为游戏中最难追的女友，人气可是十分高的。很多玩家在游戏最初没有任何情报，当看到三人组来讨债时，都不约而同地觉得爱丽丝绝对是女友候选之一。而在正式女友攻略出来前，关于爱丽丝追求方法的讨论也没有停止过。

关于爱丽丝三人组名字的由来可是很有讲究的，他们均来自幻想作品《爱丽丝梦游仙境》。爱丽丝的名字当然不用说了，而她两个手下的名字チャールズ和ドジソン，则取自本书作者的日文名チャールズ·ラトウィッジ·ドジソン中的两个部分。



厚道老伯伍德



伍德老伯作为村庄的元老，掌握着村庄的木头来源，而年事已高的他还不辞辛劳地带主角前往伐木场。在游戏中期收取主角的金蛋后更会带主角前往新的、有大量木材资源的伐木场。而这个金蛋的代价其实是可以省下来的。

大家都知道本作的村民都十分厚道，原因是收了一次礼物绝对不收第二次（女神不算，人家是神）。只要你先送了伍德老伯一次礼物，然后再拿着金蛋和他对话，他会直接带你去新伐木场。但由于之前收了礼物，金蛋也还给你啦。

搞笑图片专栏

调教马时一定几率出现，能够自由地漫步在海上。

伐木自动结束后直接去钓鱼就有可能出现的bug。十分符合钓上就趁新鲜吃的风格。

钓上财宝的瞬间。一般这种箱子都十分重，对主角惊人的臂力及没被砸到的运气感到钦佩。



上辑教室解析了从あ行到た行的几个常见弹幕，本次作为一个合格的续篇，自然将从な行开始。还请读者们继续跟随本人的节奏吧。

NICONICO 弹幕解析（下）

な行

なぜ杀たし（なぜころたし，na ze ko ro ta si）

在有死亡情节出现的时候，经常出现的弹幕评论，意思是"为啥要杀了啊"。已经衍生出"なぜ飞ばたし（na ze to ba ta si）"等等以"たし"结尾的各种句子。

在上辑的开篇语提到过，即使懂得日文的朋友，看到一些句子也很可能被弄得莫名其妙。这个就是其中比较典型的例子了。从语法上看绝对是错误的句型，为何会广为流传？——此句原出处据考应该是来自"秋蝉鸣泣之时"的台词"なぜ杀した（なぜころした na ze ko ro si ta）"，在"东方系列"的MAD中被引用为纵向弹幕留言，但因为粗心将原句写成了"なぜ杀たし"，没想到却大受追捧，在NICO视听者之间慢慢流传开来，当真是无心插柳柳成荫……

なんだただの神か（なんだただのかみか，nan da ta da no ka mi ka）

在非常出色的视频中常见的留言。本想称赞"好厉害、太棒了"却故意以傲娇的口气说出来，就变成了以上的句子。"什么啊不就是神吗"，这个句子相当能体现视听者们的可爱之处。

NEET（ニート，ni— to）

相当泛用的词汇，不止在NICO，不止在日本，该词已经具有全球规模的认知度。

其实这个词汇相当有趣，它原本是"Not in Education, Employment or Trainning（没有正式工作，也没有在学校里上学，更没有去接受职业技能培训，也就是家里蹲、啃老族）"的缩写，属于日本的生造词，在这个信息传播发达的社会，竟也回流入了英文词典，可见影响力之大，按词义来说是毫无疑问的贬义词。

它在国内常和"宅（OTAKU）"一词产生混淆，注意"宅"应该只是指对某事物拥有狂热兴趣的人，其实跟NEET是完全不相干的，NEET确实很高的几率是"宅"，但"宅"却不一定就是NEET。前几年热播的电车男的男主角就是典型的ACG宅，但拥有稳定工作的他却决不能称之为NEET。

は行

墓参りにきました（はかまいりにきました，ha ka ma i ri ni ki ma si ta）

去年NICO动画受到了一次大规模的毁灭性冲击——在NICO上传的动画中凡是有使用到原作动画的画面，却没有经过原作权利者授权的（其实大部分都不可能得到授权），被一次性全部消除，导致大部分拥有口碑的历史名作从此消失……自此以来，用原作画面做MAD的视频几乎绝迹，因为审查的严格，甚至连用MP3编辑的歌曲集也难逃一劫。这也是导致东方系列几乎占据NICO的直接原因之一（原作者ZUN认同2次创作）。在NICO上绝迹的动画，其中不少因为国内ACG宅的搬运还现存于ACFUN上，导致时不时还有日本人来ACFUN观看。

这个句子便是视听者们看到被删除的动画后留下的充满遗憾的弹幕，翻译成中文就是"俺来扫墓了……"

初音ミク（はつねみく，ha tu ne mi ku）



Crypton Future Media公司以Yamaha的VOCALOID2语音合成引擎为基础开发的虚拟女性歌手软件角色主唱系列的印象虚拟偶像。软件本身是将旋律和歌词输入后，能以预先内置的人声录入的假名发音合成为歌声的音乐软件，第一代虽然也有打造虚拟偶像，但因为技术不成熟，并不为大众所接受。第二代推出后，人声变得逼真，从此大

热。初音MIKU就是VOCALOID第二代所推出的第一个虚拟偶像，同时也是VOCALOID的代表偶像。

目前VOCALOID第二代已经推出了3个版本，除了初音MIKU外分别还有第二个版本的“镜音リン・レン（かがみねりん・れん，ka ga mi ne rin・ren，是双子偶像）”和第三个版本的“巡音ルカ（めぐりねるか，me gu ri ne ru ka）”，但利用初音版本所制作的同人歌曲仍然是最多的，可以说是现在网络上最红的虚拟偶像。

理所当然的，在NICO动画也是红遍半边天，关于初音系列的创作随处可见，已经诞生了不少的神曲，强烈推荐大家去试听。

腹筋崩坏（ふっきんほうかい，fu kkin hou kai）

如字面意思，几乎可以将腹筋笑到崩坏的动画。个人认为凡是打上这种评论的动画都是大家不能错过的。

ま行

诚氏ね（まことしね，ma ko to si ne）

谐音弹幕再现，等同于“诚死ね（诚哥去死）”。

该句指动画《School Days》的男主角诚，因为种种极其不人道无常识的鬼畜行为而被几乎所有ACG爱好者深恶痛绝，凡是有诚哥出现的动画都会留下大片“诚氏ね”的留言……

mjdk（まじでか，ma ji de ka）

意为“真的吗？”，演变顺序为“本当ですか（hon tou de su ka）？→マジですか（ma ji de su ka）？→マジでか（ma ji de ka）？→mjdk”。

真赤な誓い（まっかなちかい，ma kka na chi ka i）

出自动画《武装炼金》的OP歌词，因为旋律非常富有节奏感而在NICO上拥有大量MAD，最广为人知的应该是NICO组曲。“真赤な誓い”就是歌词中最有名的部分，通常是卡屏级地大量出现。

や行

ヤンマーニ（やんまーに，yan ma— ni）

出自动画《MADLAX》的插入曲《nowhere》中反复流淌的洗脑式迷之词组。弹幕多发于“ヤンマーニ系”的动画MAD，以及NICO组曲。顺便推荐下这首神曲，请大家务必试听。

やんよ（yan yo）

将“やるよ（ya ru yo）”一词快念后崩坏而得，以“○○してやんよ（si te yan yo）”这样的句子的出现，主要出没地也是NICO组曲。

歪みねぇな（ゆがみねぇな，yu ga mi ne na）

通常用来形容高品质的动画，特别是兄贵系的动画……

值得一提的是这个句子的出处非常有趣。NICO上某段视频是加工于一部美国的腐向作品，其中角色有句英文台词为“You got me mad now”，被幻听为日文的“歪みねぇな”（发音极其接近），自此整个系列（在NICO就被称为兄贵系）的英文台词都被幻听为日文台词，从而作为暴笑动画获得了极高的人气……（锤地）

ら行

ランランルー（ran ran ru—）



来自于麦当劳快餐虚拟形象代言人Donalds使用的神奇的语言，在中国音译为“蓝蓝路”。因为太过于不可思议（至今不知其意义，官方解释也是含糊其词）而大受追捧，造就了无数的MAD。其中最为出名的当数《M.C.ドナルドはダンスに梦中なのか？最终鬼畜道化师ドナルドM》，因为采用了东方系列“U.N.オーエンは彼女なのか”的音乐，甚至有蓝蓝路爱好者听到原曲也会大呼“蓝蓝路！”，洗脑程度可见一斑。

ローゼン麻生（ろーぜんあそう，ro— zen a so—）



这个指的竟然是现任日本首相麻生太郎！

早前2CH有传言在机场看到麻生首相阅读漫画《ローゼンメイデン》（ro— zen mei den，蔷薇少女）”，虽然传言的真伪尚未确定，麻生本人也含糊其辞，但外号总之就这么先安上了。之后，凡是有麻生太郎出场的动画中绝对能看到这条留言。

わ行

wktk（わくてか，wa ku te ka）

对今后故事的展开充满期待的时候使用的词组。是ワクワクテカテカ（wa ku wa ku te ka te ka）的省略语。

ワロス（わろす，wa ro su）

就是“笑”的意思。常见的还有过去形态的“ワロタ（wa ro ta）”和缩写的“wwwwwww”字样。最初来源是2CH的VIP系方言，将动词和形容词的词尾变成“す”，于是就有了“ワロス”。此家族还在不断壮大中。

到此为止，冗长的解析终于也告一段落了。相信大家现在观看NICO动画便可以理解大部分的神秘发言。限于篇幅关系，肯定还有无法顾及的部分，只能在这里向各位读者道歉了，今后也请继续关注轻松日语教室。



4月的春风给我们带来了《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》，而《掌机王》最老牌的专页“口袋妖怪广播台”也借此重生。“广播台”重生得有点突然，所以没来得及抓撰稿人，于是自己当起了苦力。以后有自愿当苦力的，可以投稿到pgking@263.net，信件名称注明“口袋妖怪”字样，这样马修我也好区分，只要内容好，即使稿件多，咱还有《口袋玩家》呢，对不对？这第一次写点啥呢，作为“口袋妖怪广播台”的主持人兼《口袋玩家》打杂的，我就干脆聊聊我的《口袋》初征经历吧，也让自己感受一下“隐私被媒体曝光”的名人感觉，呵呵。

马修的《口袋》初征史

文 马修

起怪名

开始玩《口袋妖怪》的时候是1997年秋天的一个傍晚，夕阳照在我阴面小屋里，特适合打GB，于是我就翻开攻略开始玩。

先给主角起名，我给主角起的名字是“ーーーーー”，这是我早期玩RPG的主角们共有的名字，为的是在一大堆读都读不出来的假名中找到主角的名字——当然，这个由一串长音组成的名字即使是懂日文的也念不出来；而给对手起名则是“ニニニニニ”。后来玩《红》，为了区分《绿》版主角名，就给主角和对手的名字反过来。到了《金·银》、《红宝石·蓝宝石》版，主角和对手们也没能逃出被叫成这两个怪名的厄运，其实也是和汉字的一、二象形……至于《水晶》的主角，叫“ミミミミミ”，所谓菜鸟有菜鸟的办法就是如此。至于《绿宝石》，由于那时已经懂了50音，因此取名“マーシュ”，那种古怪的主角的名字也终于成为了历史。即便如此，现在本人的《白金》的存档中，还有着从《红宝石·蓝宝石》里传过来的、主人名为“ーーーーー”、“ニニニニニ”的怪物，这些也都算是当初岁月的记忆吧。

灰色半小时

初玩《口袋妖怪》时，才接触RPG不久，日语是一窍不通，而攻略引导又有限，于是我那时玩RPG最常出现的问题就是闷在屋子里或村子里出不去，为此放弃不少好游戏，当然也包括后来大名鼎鼎的《MHP2》。话说当时玩《口袋妖怪》也憋在屋子里出不去了，楼上楼下到处找就是找不到门，因为从我玩过的RPG来说，屋子的门都有一个小豁口做标示，然则《口袋妖怪》没有，我就从楼上转到楼下，从楼下再转到楼上，调查电视机，调查N64，调查窗户，调查老妈……要不说有缘分呢，《口袋妖怪》把我闷在屋子里半小时没出去，可我就是没放弃，于是，在半小时后在楼下一边前进一边调查房间下方一个灰黑色的方块时，我大功告成地走出了屋子！如果说像某些人作文里那样“这件事教育了我做任何事要持之以恒”，那绝对是假的，但10年后看《士兵突击》，


▲第一次玩，完全没注意到下边那个灰色的方块……

当老七用东北话吼出那句“不抛弃不放弃”时，东北口音同样很重的本人真的总会联想到最初玩《口袋》卡在屋子里那“灰色半小时”。

冒险开始

出了屋就好办了，跟着攻略走就是，到选主角妖怪了，小恐龙？小乌龟？小蛤蟆？于是我决定选那个背上长花骨朵的小蛤蟆——也就是妙蛙种子，纯粹是觉得好玩。看攻略上写，接下来要和宿敌战斗，那就先存盘吧，别看我玩“文字游戏”玩得少且玩得晚，但从我玩的第一个“文字游戏”《三国志》开始，就无师自通地掌握了S/L大法。开打了，发现有些招伤不到对手（后来知道是辅助技能），而对方小火龙的抓好像比本人的小蛤蟆的撞威力大，结果就是第一次我没赢，读档重来；第二次他没输，我再次读档；第三次对方连续使用辅助技能，OK，我终于赢了！其实这仗输了也没啥，而且我赢得也不是那么光彩，但不浪费经验值可是一种美德啊！

胜了这第一仗直接升一级，本以为去草丛里就硬气多了，结果发现初期草丛里的两种小动物都不好惹，一种是形似小狮子但暴着牙的小东西，攻击力好像还挺高的——后来抓了一只当宝贝培养，结果进化成了一只大老鼠；还有一种是形似小母鸡的小鸟，这个特烦人，除了旋风没有别的技能，把我草系的小蛤蟆打得苦不堪言，以至于后来我也抓了一只并悉心培养，最终成了通关队伍里的主力。

RPG的好处就是可以升级，虽然草丛里的野生小怪物挺强悍，但我有跟它们耗到底的毅力，于是我用了一个小时的时间，将小蛤蟆升到了9级，开始时每打败一个野生怪物就要回家去回复，后来即使被野生怪物打也仅仅伤及皮毛，于是，终于敢向第二个城镇出发了！虽然后来知道是因为被小拉达的摇尾巴降了防御，以及飞行系技能克制草系，但即使现在玩《口袋妖怪》，一开始仍会有意无意地在最初的草丛里练级……

后来就在路边一老爷子那学会了用精灵球收服野生怪物，这可太有意思了，以前只在玩GB的《女神转生》里收服过野生怪物，但却要看运气，现在不一样了，我收服了那些曾经把我的小蛤蟆打得很惨的“小狮子”和“小母鸡”。

硬骨头

接下来的冒险中，由于进入了虫子的领地，我隐约觉得用鸟打虫子会更好打，就派小母鸡当前锋，事实证明我的推断是对的，很快，伴随着一只只小虫子被打倒，我的小母鸡的等级也迅速飙升到和小蛤蟆一样的10级，出于平等对待、共同进步的考虑，我改让小狮子和新抓的毛毛虫打头阵，进入了森林。

森林里的小虫子还是很好打的，但是一种长个小角的小虫子却让小狮子中了毒，还好事先预备了解药，倒也没什么。真正犯难的是碰到了一个月牙状的东西！



▲当时被我误认为是月亮的铁甲蛹。

话说碰到这月牙状的东西时，天色已经渐渐暗下来，但对着窗户玩GB还是不成问题的，游戏中本人走着走着，再次遇敌，结果一阵非常响亮的咆哮声，一个弯如弦月的怪物出现了！那家伙不打我，只是轰隆隆地给自己加什么东西，而毛毛虫本来攻击力就低，几回合后，那月牙怪物完全打不动啦，换小狮子也不成，换得意的小蛤蟆也不管用……于是只好放小母鸡出来，结果小母鸡一记旋风，把那家伙打倒了——我决定，这么耐打的家伙下次遇到一定要收服！

后来终于捉到了，游戏里有说明但我看不懂日文，管他呢，这么厉害的家伙，拿前面NPC试试刀！从NPC面前走过，那厮头上冒出一个叹号后走了过来，看不懂他说什么，但我却联想到绿林好汉们那句“此山是我开，此树是我栽，要从此路过，留下买路财”，后来败了NPC一次，发现果真要留下买路财……

开战了！剪径的家伙使用的是毛毛虫，咱用的是“大月亮”！使用惟一的技能，轰隆一声，没打人，却被毛毛虫啃了一口——这个看似强悍的家伙竟然没有攻击的招，这可怎么打，虽然被毛毛虫啃一口伤不过皮毛，但一味挨揍也很不爽啊！于是，换小母鸡商场，三下五除二解决了对手的几条虫子，还反从对手身上剪径来几十元钱。

那一战后，“月亮”被我扔进了电脑箱，我继续培养狮子和毛毛虫，结果——毛毛虫进化了！那感觉真是太激动太美好了，而且一直到现在玩《口袋妖怪》看到进化场面，仍然保留着最初的那种美好和激动，就像看着自己真正养的小动物长大那样！不过当时比较无语的是，毛毛虫进化的竟然就是那个“月亮”——原来是毛虫变成了蛹啊，按照“卵、幼虫、蛹、成虫”的自然规律，它应该还能继续进化，后来我耐着性子培养，它果然进化成了蝴蝶，而且还是一只会打雷（其实是“念力”，不过初代念力的效果很像打雷）的强大的蝴蝶！

马修的话匣子一打开就爱跑题，可偏偏版面有限，这辑就介绍这些了，其实初次玩的龌龊经历不少，比如明知被骗还从鲤鱼王大叔那买了只会跳的鲤鱼、发现上自行车后的BGM很像当时电视剧《车间主任》里常出现的《革命人永远是年轻》、中文版里那些稀奇古怪的怪物名字……以后有机会再聊吧。页数有限，想当苦力的抓紧啦。

文 拉克斯 栏目主持 羽纹



火纹大陆

我们所不熟悉的《FE》中的名词

说到引用历史神话里的人名、地名、物品名，将这些名词引入到游戏中，可以说任何游戏作品都是免不了的。之前我们也曾说过关于《新·暗黑龙与光之剑》中几个新人物的名字来源，但那只是“《FE》系列”所引用的名词里的一部分而已。有人看到这可能会说了，难道你要讲讲“《FE》系列”所引用的名词？这些都是老生常谈了，不光以前说过好些次，其他作品的栏目里也讲过很多次啊，那些烈火之剑幽兰戴尔，地枪天枪等等我们都会背了啊。的确，这些十分有名气且被引用得十分“大街”的名词，的确没有再去讲解的必要了。虽然这些名词在《FE》作品里占了大多数，但相对的还有几个十分生僻的名词，我们这次就主要讲解一下这些生僻名词的前世今生。

ウルスラ 出自《烈火之剑》

尽管性格残忍冷酷，但性感美艳的苍鸦一直拥有很高的人气。ウルスラ(Ursula)是个典型的欧洲女性名字，除此之外的确不无特别，但本着追根问底的想法，我还是找出了这个名字的出处。可以说其来源便是基督教中代表着女子教育的圣人，圣ウルスラ（乌苏拉或安琪拉）。该人物出生年不明，大约故于383年，传说中的人物，是布列颠地区出身的基督教的圣女，是著名的“一万一千名贞女”传说的中心人物。该人物的传说本来只是小区域的流行，但当天主教慢慢成了基督教中的主流教派后，“圣母，圣女”的信仰大大升温，到了中世纪后，对圣ウルスラ的崇拜也提高到了最顶点。在某些地区人们对她的崇拜一点不亚于天主教的源点圣母玛利亚。因此，天主教会曾将10月21日订为圣ウルスラ节，但后来随着越来越多的史料证明圣ウルスラ的存在性是否可能以及这种“圣母，圣女”信仰的衰退，在1967年时，由教皇亲自决定废除了这个节日。尽管这个传说中的人物的存在性有着很大的争议，但她还是成为了现代基督教女子教育的代表人物，在欧洲、日本，很多的女子大学都有她的铜像，她就像慈母，就像严父一样指导着女孩子们的成长。另外题外话，在迪斯尼动画里，那个章鱼女巫也叫ウルスラ。

Ursula
ウルスラ

ネルガル、エレシュキガル 出自《烈火之剑》

这一对以前也有提到，虽然在游戏里他们是使用者和武器，但在神话里他们则是一对夫妻。先说ネルガル，他是古巴比伦神话中的一位太阳神。和其他的神话不同，巴比伦神话中的太阳神



有两位，正面的是シャマシュ，他用他的阳光给人们带来了光明、温暖，而ネルガル则是侧面的太阳神，他代表的是太阳在盛夏放出的热火，带来了干悍与不安。因为在美索不达米亚人的历法里盛夏是死亡的季节，所以ネルガル则是代表了死亡、疾病和战争的神。エレシュキガル是苏美尔神话里的大地以及死亡的女神，人们称她为“死的女主人”。她与天空的女神、有着“天之女主人”之称的イナンナ是姐妹，同时也是敌人。苏美尔文明是整个美索不达米亚文明体系中建立最早的，后来他们被巴比伦文明取代，同样他们的神话也被巴比伦文明所吸收。因此ネルガル和エレシュキガル这两位不同时代的神，就这样走在一起了。起源还在一次众神的宴会上，ネルガル无视了一向自视高傲的エレシュキガル，恼火的エレシュキガル向ネルガル发出了挑战，让他来到地府。ネルガル一个人来到了冥界打败了エレシュキガル，并且还用男人的手段征服了エレシュキガル，从此两人便相爱了。虽然后来因为一次误解两人又大打出手，甚至ネルガル险些被杀死，但最后两人还是走到了一起，ネルガル也成为了冥界的神。最后要提的是，エレシュキガル的姐姐イナンナ也被吸收进了巴比伦神话，成为了巴比伦神话里最伟大的女神，星之女神イシュタル（伊师塔或伊修塔尔）。两姐妹的斗争自然还在继续着，至于谁是姐姐，谁是妹妹一直都没有定论。尽管在神话里エレシュキガル总是扮演为难イシュタル的恶女人形像，但巴比伦人从没在样貌上丑化过她，总是把她描写成那种带着危险气息的妖艳性感的美女，这可能就是和巴比伦当时的性开放有关吧。



以上两个便是相对生僻些的名词了，特别是ウルスラ那个，至于ネルガル那一对则是只知表面不知详情的居多。相比加贺时代，现代的《FE》作品再引用名词时取材范围更广，名词按排更恰当，不似加贺在某个号称FE第一大作的作品里大量引用名词，却安排得匪夷所思。但，不管是哪个时代的《FE》，对北欧神话的爱好都是非常之深的。北欧神话里的各种现像以及道具都出现在了《FE》作品中，且大多数是以魔法形式，在这里我们简单的介绍几个GBA三作上出现的北欧系的魔法。

フィンブル

出自《封印之剑》、《烈火之剑》

在《封印之剑》里出现，可以称得上是布露妮娅专用的理魔法。其出处便是北欧神话中众神黄荒前的七天七夜，大地一片冰结，人称“终末之冬”。正好游戏里也有出现终末之冬这个现象，且这魔法的表现也是冰系的，所以布露妮娅也被人称为“冰之贤者”。而在《烈火之剑》里这一魔法是两位异化人美女所使用，使得这一魔法一时成了美女贤者必配的强力魔法。

グレイプニル

出自《圣魔之光石》

这个是《圣魔之光石》中出现的双圣器里的暗系武器，因为是暗系所以对魔物无加成伤害，所以成了游戏里最鸡肋的S武器。其原出处是北欧神话里用来锁住魔狼芬利尔的一个枷锁。传说这个枷锁是矮人们打造的，用了猫的脚步声、石中的树根、女人的胡子、鱼的呼吸、熊的警觉、鸟的唾液等这些世界中仅有1个的事物。这个枷锁是个古怪的东西，十分的细，但越拉扯越会变长，也会越来越结实。所以这枷锁的名字翻译过来便是“纠缠者”的意思。因为用尽了那些仅有的素材，所以这世上再没有了那6种东西。

ナグルファル

出自《圣魔之光石》

《圣魔》里第二个最强暗系武器也是出自于北欧神话的。这个便是在众神黄昏之时，巨人和死灵们乘坐着的巨大之船。据说这船由冥界的女王赫尔亲自用死者的爪造成，这艘船造成之时也就是众神黄昏开始之时。因此，古日尔曼人就有个习俗，在死人入土时会将他们的手砍掉，以延迟众神黄昏的到来。



主持 马修

插画 西瓜树

掌门人

五·一假期来了，各位读者朋友们都是怎么度过的呢？出去走走玩玩，还是宅在家里上网打游戏看动画，亦或是自觉或在父母的监视下为最后的高考冲刺而准备？不管怎么说，自己觉得没白白度过这几天假期就好，这里也引用一句经典的电影台词送给大家：享受每一天（Enjoy every day）！

造型

新编辑伊娃的造型感觉不错，走的卡哇伊路线，不像大多数小编的造型凶神恶煞的（谁扔的胡萝卜）……还有走不男不女路线的（谁扔的PSP-1000），还有把自己打扮成出家的……由于最后这个扔来的东西太锋利了，我用尽最后的力气写完最后一句话——但愿天堂上有PSP、NDSL和《掌机王SP》。

天津 穆林

洋葱：前面几个很容易猜到，不过那个把自己打扮成出家的是谁？

乌冬：那还用说吗？指的肯定是……

雷伊：咳咳，乌冬，我平常对你还不错吧。



当今世界真的是山寨横行啊！上星期，我和一同学去买耳机，我一眼就到了一只耳塞上标有“SONY”字样的耳机，看了价格后，才感觉不对劲。这索尼的耳机价格也太便宜了吧！仔细一看，原来是“素尼”。真的是吓死老百姓啊！

浙江　占旭峰

雷伊：上次看过一个山寨品牌相关的帖子，笑得差点上气不接下气，图片中的那些山寨牌子的名字真是只有想不到没有叫不出的。不过笑归笑，如果自己不小心买到了这些东西，那就只有自认倒霉了。据我所知，火车站、汽车站附近，农村里的小杂货店最容易买到这样的冒牌货，在这些地方买东西时更要特别多个心眼。

马修：这种山寨实在是很让人无语。给大家支俩招，要么买正品时擦亮眼睛，要么干脆买个低价的真正的山寨货……

封面易掉保护膜的现象不知改进没有？能不能让马修弄一个像“火纹大陆”似的专页，有关《口袋》的！还有封面老是女的，快成为色情封面杂志了，一点也不像游戏杂志了。

乐清　杨明峰

马修：说起专页，“口袋妖怪广播台”可是《掌机王》的第一个专页，本辑已经浴火重生啦！

紫枫：封面是女的就色情了么……

洋葱：男性读者多，少数服从多数啊，唉。

兵哥哥们的心声

我们这里每天精神紧张，玩游戏多为放松，我们这里的玩家很多，只是没有网络无法了解更多消息。谢谢《掌机王SP》带来的新鲜和快乐，各位辛苦了，望越办越好！以上为我们的共同心声。

南京　赵勇

伊娃：感谢兵哥哥们的支持以及祝福！小编们再辛苦，也比不上守卫祖国军人们，敬礼！

马修：我有不少朋友是退伍兵和正在服役的士官，部队的压力确实很大，能让在部队的玩家们放松，马修很高兴！

欢迎伊娃

106辑的那个黑影……哎？叫伊娃？是新编呀！欢迎欢迎！你做小编，我备中考，为各自的目标努力——加油干吧！不过，伊娃，你的影子让我想起了《口袋妖怪》里可爱的281号精灵！还有，为什么我玩《白金》，人物跑动时，画面和音效会有点卡？在游戏中进屋子后，这个卡的现象就消失了，是不是游戏的问题？该怎样解决？

哈尔滨　小·双·集新

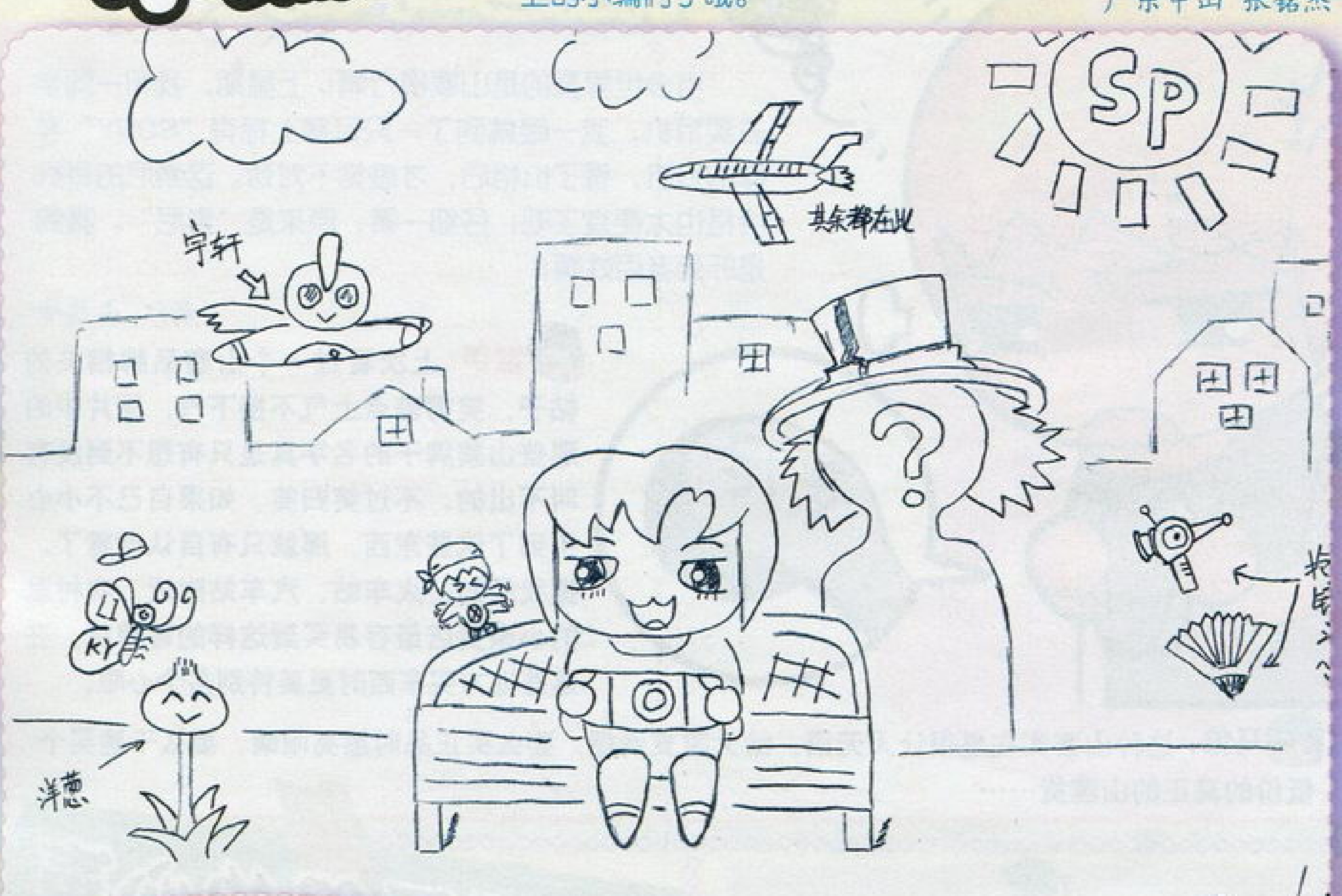
伊娃：其实那个黑影是美编澄香姐姐给找的。

马修：看了下你的资料，你应该是用模拟器玩的吧？先试试最新版本的no$gba，还是卡就在运行模拟器时把其他程序关掉，仍然不行就把声音选项部分调低一级——保证画面流畅优先吧。



本想画一张关于小编们的画，可是画了一半画不下去了，只好画架波音737把其余小编都装进去了，真对不起飞机上的小编们了哦。

广东中山 张铭杰



马修：把我画得挺好看，可就是睫毛长眼睛下边去了。

羽纹：**胧月**：**雷伊**：**伊娃**：我们就这样被一架飞机打发了……（汗）

洋葱：话说张同学是想画洋葱吗？洋葱头可是长在土里的哦。

LIKY：洋葱还有据可依，想了半天也想不明白我是怎么变成蝴蝶的。

嘟嘟：为什么我变问号人了？

乌冬：**紫枫**：我们俩只剩手里拿的东西了……

某公司：你中奖了！

我接到香港一个什么公司的电话，说我的号码中了他们的摇奖，奖品是5000元外加一台PSP！话说我也觉得这可能是骗局，但是……PSP对我的诱惑太大啦！小编们，我该怎么办啊！我知道拨打他们的号码99%会受骗，可是、可是我想要小P和5000元啊！

深圳 飞仔

马修：这种短信电话我也经常收到，而且可以非常肯定地告诉你，拨了指定的查询电话之后，你必然被骗！这和你办了VIP卡的商场、你长期购买的书刊杂志举办的抽奖回馈活动不一样，那些号称香港这这那那的公司和你一点关系都没有，为什么白白送你5000元和小P呢？

为什么我总在后悔买了NDSL，而不是再买台小P。NDS上就不能有些热血、需要技术的游戏吗？像《MHP2G》一样。我现在用小N只干一件事—无聊时画画……

江苏 郭愠诚

伊娃：NDS上好玩的游戏很多啊，《应援团》、《机战》、《VP》、《大战争》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》……

马修：似乎NDS确实不适合你，与其拿它来画画，不如卖了吧。玩游戏玩的是心情和感觉，不要勉强自己。

一天在书店买《掌机王SP》时，发现几本旧书，于是叫老板拿给我看看，尽是《中医XX》的，据说是医学院学生订的，却又不拿走。我发现上面有着诸多养生保健之法，便依此练习。半月之后，小有成效，半夜打机到一两点依然是精神饱满，面色红润，毫无倦意，通关速度加快，吃得少但不觉得饿。不得不感谢握过中医的伟大！现在我可以攒钱买掌机啦！

南昌 甘沛沛

紫枫：吃得少但不觉得饿……这是中医？

马修：中医的确很神奇也很有效，不过中医讲求的是从养生调养来维持健康，可不是教人怎么熬夜伤身体的哦，除非特别需要，一般时候尽量别熬夜。

学校楼里吹口琴的少年

由于最近玩《空之轨迹》的缘故，所以爱上了男主角所吹的口琴曲《星之所在》，经常躲在学校的楼栋里练习。也许是吹得不错的吧，总是能发现有女生偷听，呵呵，看来玩游戏也挺好的，还能陶冶情操呢！

南京 暗恋你好久

羽纹：真羡慕会乐器的人啊，有喜欢的音乐可以自己吹拉弹奏出来，那感觉多好！

马修：听起来有点像《聊斋》哦，你确定偷听的真的是一个女生？

洋葱：马修太坏了，把这么浪漫的事说得阴森森的……

心悸

马修和各位小编好，这是我第三次给你们写信了，但是一次也没有上过“掌门人”。我写这封信时我是含着泪写的。因为我的PSP被我老爸摔成了一块砖头，连开机都开不了了。这台PSP是我用我的压岁钱买的，一直都没让我父母知道，今天无意中让他们知道，就发生了PSP逝世的事情了。我在此告诫所有有机的人：“如果你们的机子是自己偷偷买的，就马上向父母认错，让他们原谅你，不然就和我的PSP一样了，5555……”

马修你一定要登上去安慰我一下啊！最好能让我中一台PSP，让我不再伤心。

2007.10 晚 2:46　　一个行尸走肉 费城

嘟嘟：这封信是……2007年的？

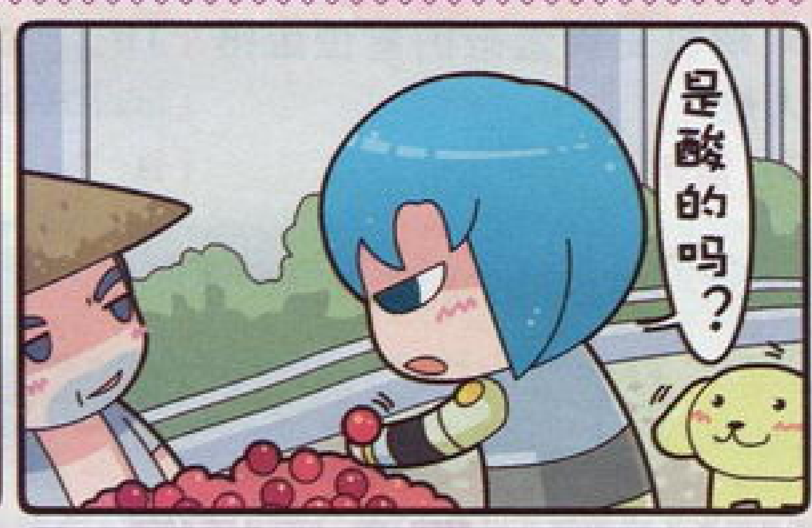
伊娃：会不会是时间写错了？

马修：可这封信确实夹在106、107辑调查表的中间。

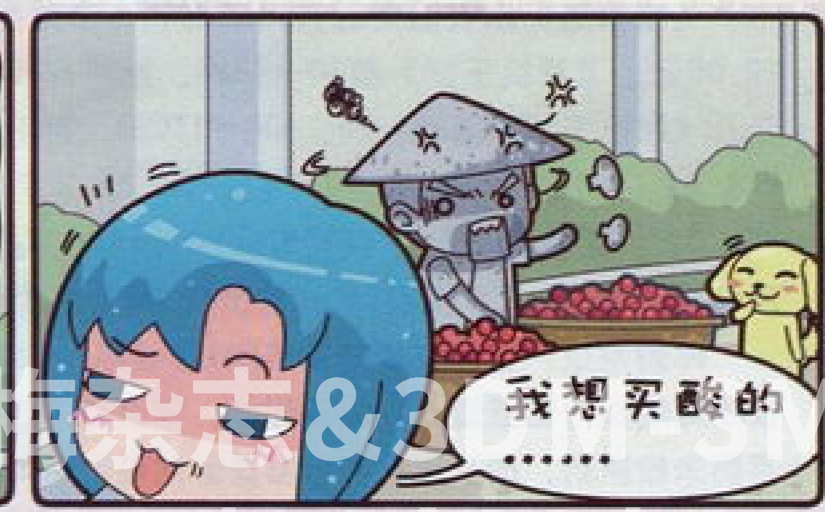
乌冬：多好的忠告啊，主动说出来总比被逮着好。











掌机王百辑趣题

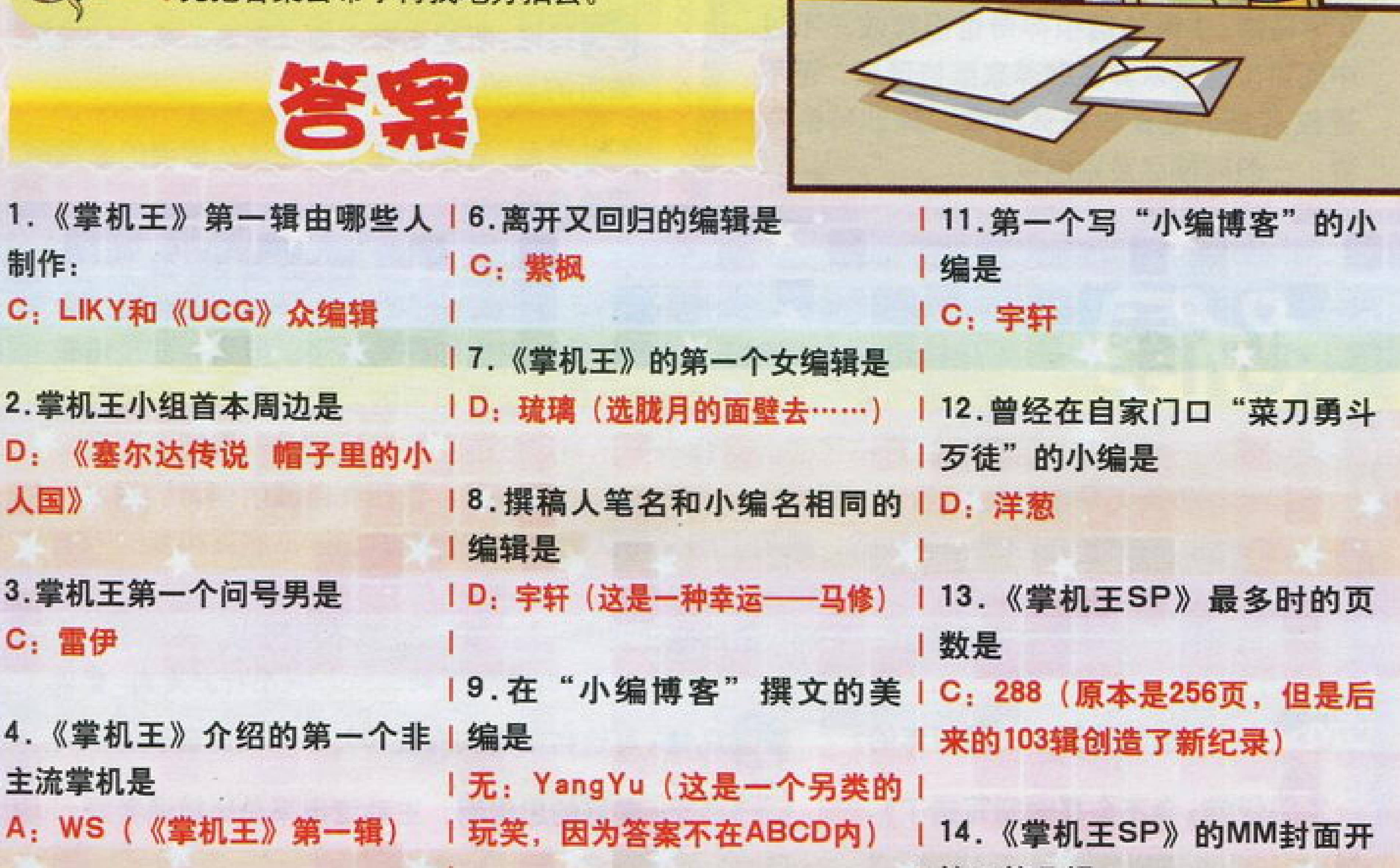
100辑的“掌机王百辑趣题”右下角的“答案下辑揭晓”，可现在都107了，我也没看到答案在哪，麻烦各位刊登一下。

昆明 李澍

马修：忙着忙着竟然把这个给忘了……自抽100下，然后就去放答案。



LIKY：先把答案公布了再找地方抽去。



答案

1.《掌机王》第一辑由哪些人制作：
C：LIKY和《UCG》众编辑

2.掌机王小组首本周边是
D：《塞尔达传说 帽子里的小人国》

3.掌机王第一个问号男是
C：雷伊

4.《掌机王》介绍的第一个非主流掌机是
A：WS（《掌机王》第一辑）

5.掌机王黄金眼的首位主持人是
D：雷伊

6.离开又回归的编辑是
C：紫枫

7.《掌机王》的第一个女编辑是
D：琉璃（选胧月的面壁去……）

8.撰稿人笔名和小编名相同的编辑是
D：宇轩（这是一种幸运——马修）

9.在“小编博客”撰文的美编是
无：YangYu（这是一个另类的玩笑，因为答案不在ABCD内）

10.“口袋光环”哪辑变为miniDVD
B：64

11.第一个写“小编博客”的小编是
C：宇轩

12.曾经在自家门口“菜刀勇斗歹徒”的小编是
D：洋葱

13.《掌机王SP》最多时的页数是
C：288（原本是256页，但是后来的103辑创造了新纪录）

14.《掌机王SP》的MM封面开始于第几辑
B：第6辑



《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第15辑、第19、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、104～110辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～18辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与读者服务部用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



我高二了，好想毕业以后成为想小编们一样投身于游戏事业的人。

江苏　孙浩

加油啊，其实投身于游戏除了我们这行还有很多，当然最重要的是有一颗爱游戏的心。

愿小编们不要整天窝在游戏中，一不小心得了病，那不就麻烦了。

海南　符祥勋

在这里先谢谢这为读者的关心，小编们虽然工作都比较忙，但也不会老是窝在游戏中的，还是会适当进行运动的……

40本书，400元，一次中奖，一次掌门人，两次FAQ电台，这就是我的宿命吗？

陕西　廖翰琛

40本书，400元，什么都没有——这是大多数人，兄弟，你运气不错的。

吾的同桌都收到乌冬的明信片了。乌冬的字真是……比我的还……

瑞安　曳

其实小编中没几个字好的，现在经常用电脑，字写得就更……

虽然不知道马修人长得怎么样，但一定很可爱，马修，我永远支持你！

上海　徐徐

小编形象误导人啊，看过100辑DVD的应该都清楚，我本人长得和“可爱”俩字一点边都靠不上。还有，谢谢你的支持！

这回函的边框跟答题卡的边框一模一样，一看到这个我就犯晕……

腾冲　老Pa

呃，莫非是设计答题卡的人和我们的美编英雄所见略同？

郁闷死了，我同桌就说我玩游戏是小孩子行为，我辩解说不是，他非说是，谁也说服不了谁，怎么办啊？

苏州　宁宁

没必要辩解，没有一双耳朵能被嘴巴说服。如果你同桌乐于笑话你，你可以尝试打岔或胡搅蛮缠来反制之。

小编们保佑我考个好成绩。

武汉　杆子

行事在人成事在天，加油吧！

小编们的压力真的很大吗？我有点怕了……

珠海　嫒嫒

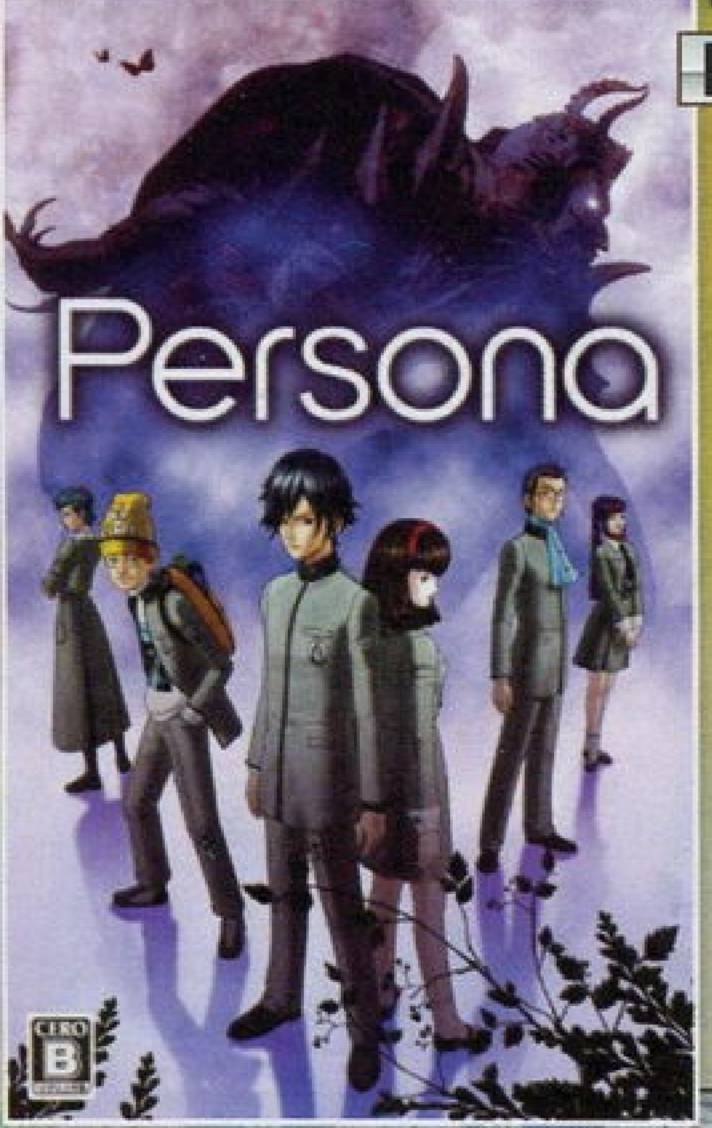
这年头干什么压力不大啊。



下辑预告

《掌机王SP》111辑 5月下旬上市

攻略预定



Persona PSP



迷宫与水坝 NDS

龙珠改 赛亚人来袭 NDS



关于虫……

看了以前的小编寄语，很多读者应该知道洋葱的天敌是蟑螂和蜘蛛。周围的朋友都觉得很奇怪，像我这种见到老鼠和蛇没半点反应，甚至还能把老鼠吓跳楼的人为什么会怕这些小虫（来到编辑部三个月前的一个晚上，洋葱在厨房发现了一只老鼠。我们对望了几秒钟，最后它竟然从七楼的窗户跳了出去……绝非捏造）。其实，这都是因为童年留下的阴影……

十年前因为家人的工作关系，我在广东的某个城市住了很长一段时间。其实住的那一带卫生环境都还不错，不过不知是因为天气太热还是什么原因，虫子的数量异常可怕，而且当时自己住的还是一楼，即使家里打扫得再干净，一年四季也都会有不少蟑螂在家里闲逛。其实最初并不觉得它们可怕，不过在经过了几次近距离“亲密接触”后，我便开始觉得这小东西越看越恶心，越看越恐怖……

再说说蜘蛛，与蟑螂相比，在那儿见到的蜘蛛要少很多，一年顶多十只左右。听到这里，某同事笑了笑：“不是吧，一年见到十只都能让你留下阴影啊？”闻言，我苦笑：“如果你见到和螃蟹一样甚至比那还要大的蜘蛛会不会怕……”

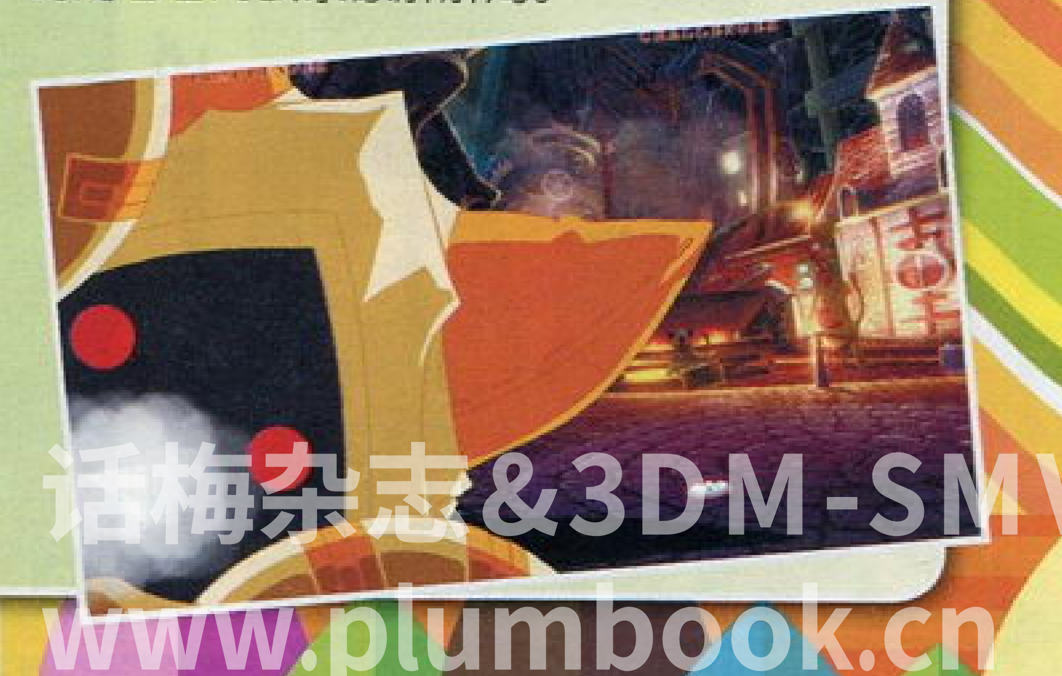


◀去年的某一天，在家上网时听到窗外有奇怪的声音，往外一看差点没把魂吓出来，竟然是一个蜜蜂窝。幸好那窝还处于建造中，没几只蜜蜂。于是一扫帚将其拍飞，接下来的一个星期中，四只无家可归的小蜜蜂天天在窗外隔着玻璃狠盯着我……

聊聊最近

想玩很久的街机游戏《苍翼默示录》终于在深圳出现了。最初第一台刚到深圳时，由于街机厅所处位置太偏且环境不太好的关系，基本没多少人过去玩。过了几个月另一家街机厅也进了，而且一次进了两台，和几个朋友兴冲冲跑过去，发现那儿不仅价格高，而且设置还有问题，可无论我们说什么员工也不肯调。又过了几个星期，大家经常去的一家不错的街机厅终于也进了这台机子……

最近休息日只要一有时间，洋葱基本都会和某同事跑去街机厅求战。其实一开始我对这款作品的热情并不算非常高，主要是无意中发现里面有一个非常符合自己胃口的角色。所谓“角色爱”真是非常可怕的东西，它能让一位不怎么愿意在街机上花钱、每次玩坚持只花一块钱的同事老老实实掏出十块钱去买牌子……由于工作比较繁忙，实际能去玩街机的时间并不多，平时就只能趁休息时间看看对战录像解解渴。





中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

《掌机王SP》第108辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖



NDS烧录卡

6名

城市	姓名
济南市	郭效昌
深圳市	蓝宇庭
昆明市	刘意进
苏州市	浦杰
怀化市	张玉麒麟
武汉市	郑章祺

二等奖

5名



NDS烧录卡

电池、耳麦、电源

城市	姓名
大庆市	董亦非
天津市	季令节
上海市	李春波
沈阳市	李原宇
西安市	刘雨鹤
常州市	沈斌

三等奖

北通掌机周边

6名

城市	姓名
佛山市	邓兆伟
北京市	范仲篱
湖州市	蒋逸凡
宁波市	李翼涛
洛阳市	孙佩琦
赤峰市	杨琦

U2DS烧录卡



3名

《掌机王SP》第108辑

DVD问答——中奖名单

Vol.108有奖问答答案：B

有奖问答中奖名单

城市	姓名
上海市	彭逸敏
南宁市	肖健
广州市	邬铭清

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



栏目主持 伊娃

岩石上栩栩如生的风景画

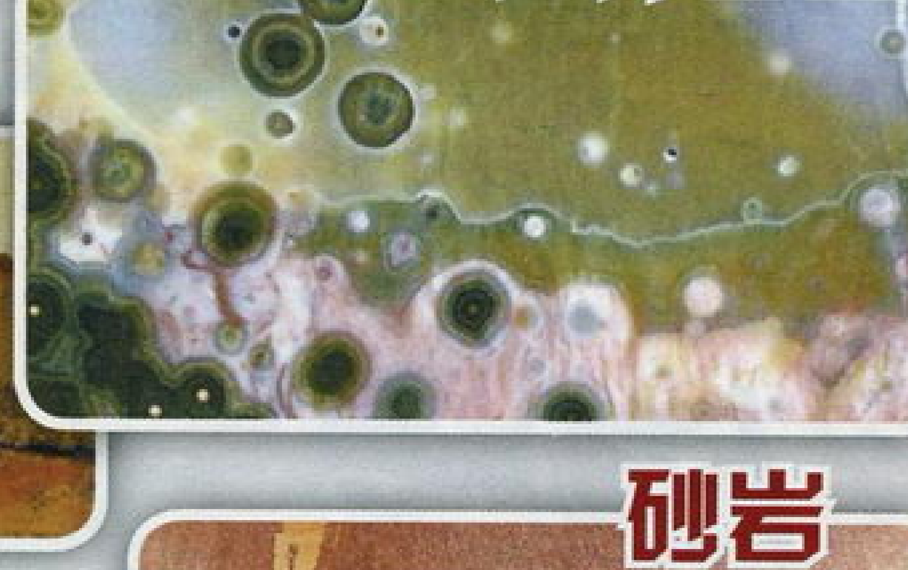
据英国《新科学家杂志》报道，通常人们都认为岩石只是简单、粗糙的物质，但在英国艺术家理查德·韦斯顿眼里，岩石或晶体具有错综复杂、美丽的结构和颜色，它们都是一幅幅精美的风景画。

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-792554.aspx



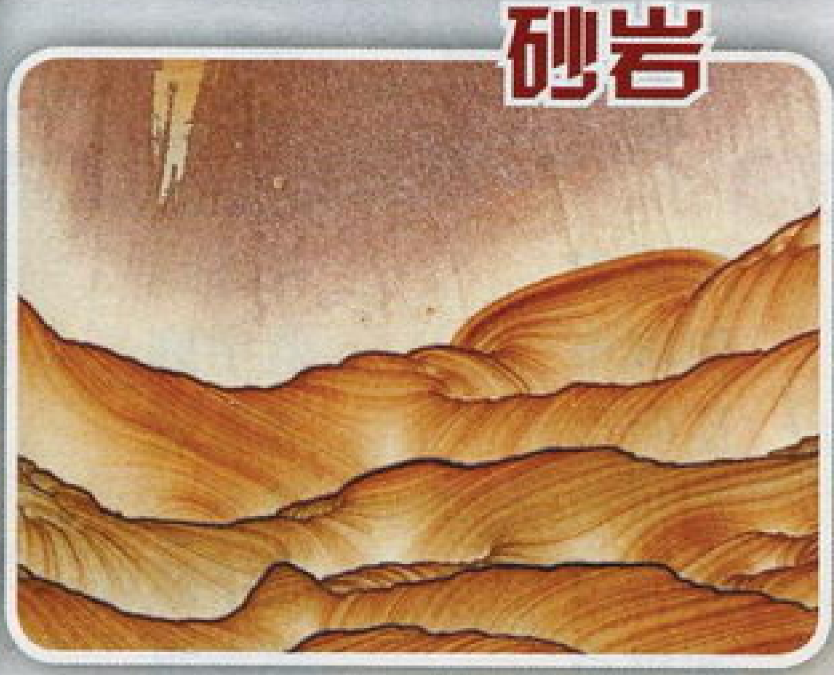
海洋碧玉



意大利风景画岩石



砂岩



带状玛瑙



（完整内容请参看论坛原帖）

Levelup MH区特别活动：五周年狩猎祭



在“《MH》系列”诞生五周年之际，Levelup“怪物猎人专区”特组织“五周年狩猎祭”活动，旨在让老猎人不忘狩魂，新猎人更好地融入猎人的群体，同时让更多人成为猎人。

整个活动分为三大部分：狩猎比赛、探宝任务以及烤肉大赛。3个赛事分别考验猎人的各个不同方面，从狩猎技巧、地图的熟悉程度到RP值、反应能力无所不包，新意而略带恶搞的比赛项目更是吸引众人目光的利器，希望广大猎人踊跃参与，有精美的PSP周边等奖品等着你来抢哟。

详情请访问活动报名专贴：http://bbs.levelup.cn/showtopic-790054.aspx

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72） 掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

109辑热点回馈之

PSP版《鬼泣》停止开发

《鬼泣》是Capcom旗下的ACT大作之一，而早在PSP发售之初，Capcom的著名游戏制作人田中刚便正式公布了PSP版《鬼泣》，并强调不是移植作品。一转眼，4年多过去了，而前一段时间，Capcom官网的开发作品中不见了PSP版《鬼泣》——历经4年多的PSP《鬼泣》开发计划终止！本辑，我们就PSP版《鬼泣》停止开发来展开讨论。

这个取消开发本来就是迟早的事，事实上，除了《MHP3》，对老卡还能期待什么呢？

justis136

我怀疑PSP版《鬼泣》根本就没有开发，这次不过是借机提出来罢了。老卡在PSP上只出过《怪物猎人》，嗯，绝对只有《怪物猎人》。

chenchao45

习惯了，反正老卡的承诺我从来不信。

银河战神

刚开始听见PSP上会出《鬼泣》高兴得不知所措，现在就说终止开发……Capcom在耍人吗？我有心脏病的，拜托老卡那句终止开发说说就算了，收回那句话吧！

leijunwen4

除了比较遗憾还能说什么呢，我本来也没怎么期待Capcom会在PSP平台开发《鬼泣》。

MSFANS

根本没想过老卡会发售PSP版《鬼泣》，这些年来一点具体情报和游戏截图都没有，谈何期待？

vaart10

终于明白PSP上“鬼泣”的意思了：因为《鬼泣》中的恶魔们得知4年前Capcom让它们在PSP平台上给予表现机会的承诺最终没法兑现时，所有的“鬼”都“泣”了。

傲皇.金木

老卡就这样，记得以前在NGC平台上声势浩大的5连发大作，最后改的改，停的停，延的延。

maik

不是有一句话说得好，计划跟不上变化快，事事难料啊。

天之外道

老卡的话，能信么？

岳明君子

从《战国》以后，就有点怀疑Capcom的诚意。不过《鬼泣》的停止是不是因为《怪物3》的原因呢？只有天知道。

luo8909

老卡说的话都是很“惊”人的，包括这次PSP版《鬼泣》停止开发。

无尽之命运

意料中事啊。以PSP的机能，还不能达到那个可以完美做出“《鬼泣》系列”的精髓的地步，而且开发的难度也很大。幸亏没出，否则就砸了《鬼泣》的牌子了。

无我の境地

老卡能让“鬼哭泣”当然也能让人哭泣。

conis

偶还很期待《鬼泣》呢，以为真会有，现在看来这种消息真是不可信。

Queen291

卡社在PSP上的游戏除了《怪物猎人》是一线作品外，其余全是二三线游戏，《FATE》的Q版格斗不用VS系统反而让《战国BASARA》采用VS系统……

55036501

“掌机王自由谈”那辑还有个人说期待《鬼泣》，现在……

yougo

《鬼泣》的停止开发以及《战国香蕉》的所谓创新，让我对老卡的诚意产生了怀疑。

树多村光

当年的《BIO4》劈腿事件至今还让我对老卡的话心惊胆战。这次又来了……不过也磨练出来了，随便来吧！

天雷残梦

一开始就不怎么关注，老卡的信誉度是众所周知的。

世界树

失望啊，不过也就这样吧，老卡快给我出《MHP3》！

不动明皇

要是在小P上玩《鬼泣》，那我3天就要换1台。

shaochen56

一直期待的《GT》啊，别也和我说88啊……

想飞的鱼

本辑热点话题

Gameboy 20周年



1989年4月21日，状如砖头的游戏机——Gameboy诞生了，专门的掌机市场也随之出现；20年后，GB在推出数代主机后，终于退出了历史的舞台，而和GB一同诞生的掌机市场，却已经是一片繁荣！本辑，我们就Gameboy的20周岁生日来说来聊来发表感概见解。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://babs.levelup.cn），在2009年5月5日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。最近Wii版《怪物猎人G》出了，当然小编们最在意的还是其里面附送的《怪物猎人3》试玩版，从这作的表现来看移植到PSP上应该没问题，不过相比移植版，羽纹更期待PSP上有原创《怪物猎人》作品出现。好了，下面还是让我们进入正题，看看这次都有哪些读者问题。OK，FAQ，Let's Begin!

米格：最近有不少PSP-3000玩友来信提问，除了最经常问到的破解问题外，不少玩家还向我们询问了有关PSP-3000的一些使用问题，比如**ZGELXG**L就来信向我们询问，如何才能让PSP-3000支持WMA的功能激活？WMA播放功能激活是需要PSP通过无线网络热点连入Internet进行的，不过整个过程都是免费的，你只要找个有无线热点的地方，设置好无线网络，选择“主机设定”中“激活WMA播放功能”，确认协议后就能播放WMA文件了。

米格：除了询问如何激活WMA播放外，还有玩家向我们询问如何用PSP观看电子书。由于PSP-3000没有破解，无法使用xReader之类的看书软件。目前想在PSP上看书只有两个办法，一个是通过网络浏览器打开记忆棒上的txt文件，一个就是把文字转换成图片，之后复制到记忆棒用PSP的“照片”→“Memory Stick”来看，米格推荐大家使用后者，文字转图片的软件有很多，网上搜一下就能轻松找到哦！

米格：MR.5读者来邮件向我们问到：“小编们啊，我真是要崩溃啦！原本之前版本是3.71-M33的，因玩不了《战国BASARA 群雄之战》而狠下心升级，升到了5.0 M33-6，原以为终于可以玩了，谁知进到游戏后，除了故事模式外，其他的赏金任务、对战那些都不能进入，一进入就会黑屏，但是却有声音，而且不能退出，一按退出就死机，我该怎么办啊？难道版本还是不支持？还是其他问题啊？”确实是版本低的问题，把PSP系统升到最新的就可以了。注意，用自制的哦。

米格：广西柳州的的**欧致军**读者来信询问《马里奥和路易RPG3》用EZ5烧录卡运行是会黑屏，这个问题如何解决。其实烧录卡厂家已经推出了相应的内核补丁，你可以上网下载1.90 openbeta11版内核补丁并放在烧录卡里，就可以玩这款游戏和其他一些最近的游戏了。

FAQ电台

《怪物猎人》风云再起，比赛报名火热进行中，拿起你手中的PSP，一起来参加吧！详细信息参看：http://bbs.levelup.cn/showtopic-790054.aspx。

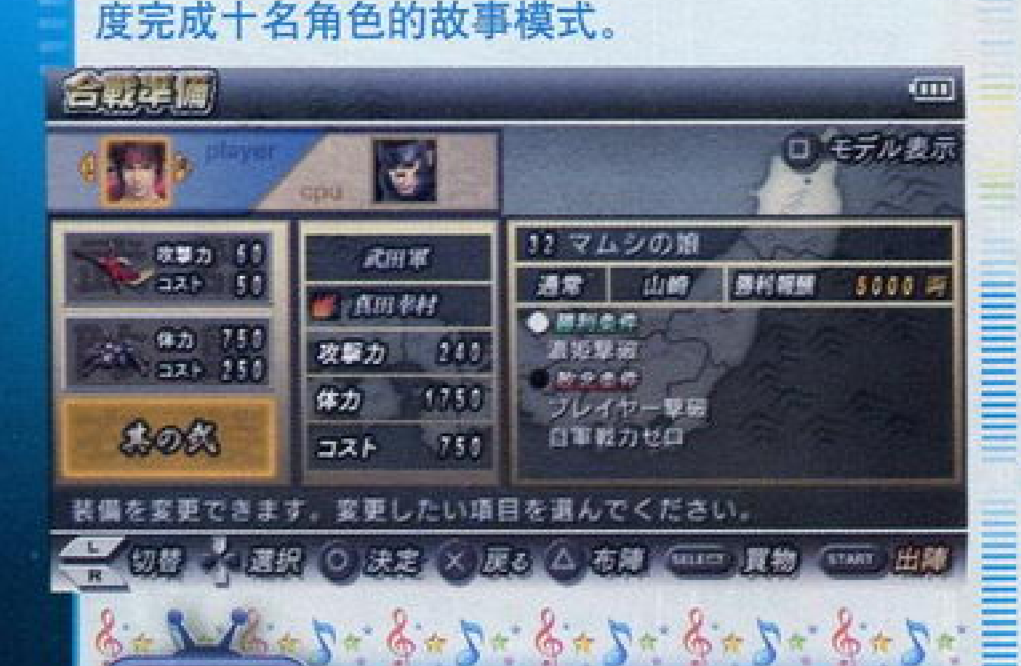
乌冬：江苏的**杨天远**读者来信询问：“《啪



嗒嘭2》中的鸟人、魔法、机械等在哪里？我都变不出来了！”游戏中除了神枪PON、盾兵PON、箭士PON三种基础兵种外，其他的兵种都是在进化树里升级基础兵种的种族后开启的，而你提到的三种兵种都是需要升级进化树比较后面几层的种族后才能开启，加油刷材料升级种族吧。

乌冬：来看上海玩家**王磊**的问题：“《塞尔达传说 幻影沙漏》里，如何取得机械臂？”当剧情进行到拿到智慧精灵之后，可以去大炮岛找师父。师父会让你用你的热情感动他，其实就是对着麦克风充满热情地大叫，如果叫得太轻，那么这个机械臂就要1000卢比。但如果你叫得充满了热情，那么200卢比就能买到了。其实这里有个小窍门，只要你用指甲在NDS的麦克风附近弄出点声音，就能轻松以优惠的价格买到机械臂了。

乌冬：接下来是广东玩家**张驰**的疑问：“请问各位小编，《战国BASARA 群雄之战》中角色们的防具要怎么拿啊？”将三名角色的故事模式通关后一级防具出现，将十名角色的故事模式通关后二级防具出现，当完成二十名角色的故事模式后三级防具就会出现。大部分角色都只有这三个级别的防具，只有伊达政宗和真田幸村两人有第四级和第五级的防具。伊达政宗的四级防具和五级防具分别需要完成挑战模式中究极难度LV5的任务，以及完成所有角色的故事模式才会出现。而真田幸村的则分别需要完成战记中樱花篇的所有任务，以及以究极难度完成十名角色的故事模式。



羽纹：南昌读者**小光**来邮件问道：“游戏《吉安娜姐妹DS》我已经差不多快通关了，无意中发现已通过关卡的旗帜在地图上会分为红色和蓝色两种，请问这是什么意思？另外，觉得BOSS好难打啊，有什么窍门没？”地图上红色的旗帜代表该关卡已通关，并且红宝石数全部集齐，而蓝色的旗帜表示关卡虽已通关，但红宝石并没有完全集齐。当一个地图的所有关卡的旗帜都为红色时才会额外解禁一个新的关卡。对付BOSS大怪物时，火球攻击是无效的，玩家必须要跳到怪物头顶踩压攻击，注意BOSS吐出的火球要及时闪避，且怪物在吐火球的刹那间，踩压攻击也是无效的。

羽纹：北京的**小小**在来信中问道：“《高达对高达》中神高达的特殊格斗怎么接派生啊？”这个问题请教了一下乌冬，神高达的特殊格斗一共有3种派生，分别是特殊格斗命中后连打格斗键来增加伤害、接（↑+格斗键）的投技以及接（↓+格斗键）的终结技。



羽纹：levelup的玩友**猛牛**向我们提问：“在《女神异闻录 恶魔幸存者》的自由战斗中经常看到长得像DC记忆卡的道具，有时捡起来时学会技能，有时捡起来是钱，这样的情况有规律可循吗？”学会角色技能只有在初期，即自身技能比较少的时候才会出现。至于学会仲魔技能，要看捡起该道具的小队中是否有拥有待学技能的仲魔。比如说队伍里有一个60级的仲魔ガネーシャ，它在61级和62级时分别能学会冲击吸收和裁きの雷火，这样只要让它所属的队伍捡起一个道具，就立刻能学会冲击吸收；捡起第二个可学会裁きの雷火。而当小队里仲魔的技能都学会后，再捡起来的就是钱了。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

小编寄语

伊娃

★音乐游戏《吉他英雄》与《摇滚乐队》的最新作的细节都已公布，都是本人非常期待的游戏。要说更期待哪个，我肯定选《摇滚乐队》，因为NDSi不支持适配器……好吧好吧，我承认，我小脑不太发达，十指并用的能力极差！左手五个手指头负责四个按键，对我来说已是非常困难，此外还要外加右手拨片对我来说难度可比登天……

◆一碰见下雨天我心情就格外好，因为我的前一份工作只要碰到下雨天就可以不上班，所以就常常祈祷雨天，到了雨天就希望雨下得再大点，偏偏深圳是个没什么雨水的城市，你说我得有多郁闷！

紫枫



◆吃

终究结识一女友，近日跳槽，奈何大势之下情势实在有些不堪。商询半日，决定为之开一网店。开张头俩礼拜，每每于交往圈里四处宣传，颇有"强买强卖"之嫌。未几，亲朋好友乃至一般熟人皆被骚扰数次，见之惟恐避而不及，颇似四处兜售产品的保险经纪所面临之窘境。欲反省就此做罢，偏形势比人强，不胜其烦，奈何皆为自找，苦笑不得其所。遂，继续骚扰之、祸害之、摧残之、无耻之、有空光顾之……

◆杂

近日诸事纷沓、赤字不断，恰逢催促寄语，正欲胡言乱语、无病呻吟或白水泡饭一通，忽见Q上一友人将签名改为"会计说：'你晚点来领工资吧，我这儿没零钱。'"遂与之小侃一通，颇有感触，颇有感触……呃，不好意思，某又在白水泡饭了。U_U

乌冬

◆这次《MH3》的试玩版真不厚道，不仅把TGS上的海龙取消了，还硬是连装备的资料都不给看。而在后来公布的武器种类里，更把原有的几种武器取消了，我之前还在为水里怎么吹狩猎笛担心，老卡你倒好，直接无视掉使用狩猎笛的猎人的感觉了。看来为了这次的海战，老卡会大刀阔斧地更改游戏设定，也不是说这样做不好，只是担心改那么多东西老卡你来得及吗？不要等临发售时又来一句"为了提高游戏质量……"。

◆某日和盲先知去洋葱介绍的街机厅打机，刚来到门口就见正中央摆着一台《苍翼默示录》，走近一看，一位长发MM正在虐待电脑，当我和盲先知正想发出感叹时，这时洋葱回过头来说了一句："怎么是你们啊。"狂汗……

米格

■最近听得最多的事，恐怕就要数PSP-3000破解了，前前后后风波经历了一场又一场，现在半年都过去了，PSP2的各种消息都不绝于耳，PSP-3000破解事件也依旧被炒得沸沸扬扬，让人不免怀疑这些炒作实际上都是商家为提高PSP-3000的价格设下的圈套。

★抽空看了1080P全高清的《最终幻想VII 再临之子 完全版》，感慨这部片子应该算是人类历史上最耍帅的电影了吧。

◆《南京！南京！》，实在让人有种说不出话的感觉，里面一双双麻木的眼神，让人不敢相信这就是中国人……

嘟嘟

◆本打算邀朋友到mixi玩，朋友竟然说无法注册，了解之下，原来现在的mixi注册多了一必填项"手机邮箱地址"，据称这是mixi为了更多地重视手机上网用户而新增加的。不过此项一出，显然限制了用户的地区范围，而profile一栏的海外各国选项仍在，真是挂羊头卖狗肉。

◆自从开通了某宽带免费赠送的几个付费节目后，几乎每天都要坐在电视机前看国家地理频道。果然还是专用频道好呃，一整天都见不到个广告。

LIKY

◆新一辑的《怪物猎人狩猎志》正在紧张制作中，过几天就会上市，请各位猎人关注。

◆期待已久的《怪物猎人3》试玩版终于来了，用双节棍手柄玩了一下，难受得不行，要赶紧入手经典手柄了。

◆那天3岁的侄儿吵着要玩具车，于是老婆就在旁边商店花十几块钱随便买了一个，结果拆开包装后就傻眼了，看到的是一堆零件——原来是一个需要组装的四驱车，没办法，只有我来装了，看着那一堆乱七八糟的零件以及那只有几幅图的简陋说明书我也头大，尤其像我这样动手能力不强的人，连猜带试，鼓捣了一下午，终于大功告成，不禁成就感十足。以前只玩过四驱车的游戏，没想到组装这么麻烦。老婆说："十几块钱的东西可以让你搞这么久，还挺值的嘛。"

雷伊

■最近无意中路过了设在商场里的游戏中心，看着人气很旺于是也办了会员卡并领了一堆币，结果近80枚币不到半个小时就全部用完了。游戏中心里我们平时熟悉的街机游戏很少，主要都是一些投币后靠运气外加一点实力来换点卡的娱乐机，用累积的点卡可去服务台换取礼品。其实个人觉得这种机器的性质挺"赌博机"的，不过看到游戏中心里基本上都是父母带着孩子一起来玩，甚至还有一些年事已高的老人也玩得不亦乐乎，还是挺佩服老板的经营策略的。比起那些开设在阴暗小巷中、媒体舆论口诛笔伐的街机厅，大商场的游戏中心却能光明正大地得到家长们的支持，明明是两种性质相近的东西，得到的待遇却能截然不同……

盲先知



〇和我事先猜测的一样，万智牌新系列"阿拉若新生"所有牌全都是多色。结果听打轮抽的朋友说，抽新生包的时候，一包里基本就一张自己色组能用的牌，想用其他的就得混色。所以现场有不少牌手选择的都是打四色以上。（=_=）

〇U2乐队应该是国内乐迷们相当熟悉的了，他们的唱片多年前就被国内引进，作为潮人领袖的主唱Bano更是频繁在各种媒体上露脸。虽然个人对这个乐队不是很感兴趣，不过《Elevation》这首歌还是蛮喜欢的，适合在出行的路上听听。

马修

◆《空之探险队》新加的特别剧情还是很有诚意的，最让我产生共鸣的是水獭的剧情……底子薄又独自在外闯荡，真的很不容易啊！

◆毕业参加工作后就一直在追求平淡安稳的日子，却一直未能如愿，失败到今天我终于发现，平淡安稳地过日子本身就是奢望——最起码对我来说是这样。

◆五·一前后，深圳的楼市也有了小阳春，一些专家枪手媒体商人也趁机制造"土地稀缺，明年深圳房价将报复性上涨"之类的舆论，北京甚至有开发商雇托排队营造抢购假象。报复吧，折腾吧，反正我的根也不在这里……话说这种居高不下的房价也是深圳市的一种"优胜劣汰"吗？

胧月

★受某游戏论坛的影响，特意到网上找了克苏鲁神话的11部相关小说看。以前读过的神话尽管不乏修罗场般的争斗，世界最终还是会向着有益的方向发展，因此当看到如此贴近现实的黑暗世界观时，不免心惊肉跳了一阵。虽说它本来就是恐怖小说，但我还是必须庆幸自己不是搞艺术的。

★在洋葱的指点下开始练"跳踢6"（《铁拳6》的别称）的飞鸟，目前水平相当于路人甲，套用家乡铁拳界的一句话来形容，就是"背背你就死"。希望深圳早点引进《BR》，另外也祝TYY他们继续在今年的斗剧比赛中取得好成绩。

羽纹

★最近宿舍好象老和我作对，某日晚上回家发现钥匙打不开门，仔细看了下发现是锁坏了，于是乎找到管理处帮忙叫了个师傅来开门、换锁，哪知那师傅看了门的情况后竟狮子大张口，说开门加换锁一套下来要450块，我……当我是提款机啊！索性直接将其打发走，自己另外找了一个开锁匠。后来才得知管理处保安实际上和之前那个师傅是"串通"好的，这边有业务就直接叫他并放行，狠敲上消费者一笔后两者再平分钱，唉……唏嘘不已。

★《怪物猎人3》试玩版由于可选择的内容太少而没有提起我太大的兴趣，后来得知本作中将会取消双剑，颇为遗憾。《怪物猎人3》将以前作品中的大部分怪摒除而加入了大量的新怪，系统也有了大幅革新，这些举动可以看出厂商的确是想做一部大换血的作品，Capcom，好样的！

洋葱

◆《潘多拉之心》一开始因为剧情关系差点儿追不下去，之后在朋友的推荐下去看了看漫画……还是原作好。《战场的女武神》和期待已久的《钢之炼金术师》重制版没有想象中的好，有点小失望。

◆最近是什么日子，骗子好像比平时要多了。休息天上午来了个查户口的，因为没睡醒所以无视掉；下午又来了个检查水管的，结果打电话去管理处一问，当天既没有查户口也没有检查水管……大家平时在家要小心啊。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

陈昳斐　昵称：火花



性别：女　年龄：23
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《零》、《寄生前夜》、《生化危机》
地址：上海市浦东区成山路457号
邮编：200127　QQ：651143094
Email：651143094@qq.com
想说的话：只要是真・游戏玩家，就会有共鸣。

陆鹰翔　昵称：小鸟

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》、《塞尔达》
地址：浙江省吴兴高级中学高一（12）班
邮编：313000　QQ：444701219
想说的话：宇轩、饼干，一路走好，希望你们有自己一片新的天地。

王超亚

性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》
地址：四川省成都市成华区成都理工大学银杏1楼649号
邮编：610059　QQ：361056502
电话：15528338698
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

徐本弘　昵称：小棒

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《山脊赛车》
地址：浙江省宁波市江东区朝辉路113号504室
邮编：315000　QQ：344865834
电话：15857414996
想说的话：我想要PSP-3000。

王高敏　昵称：星风雪雨

性别：男　年龄：18
拥有掌机：借机族
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：浙江省宁波市北仑区柴桥中学
邮编：315809　QQ：444846165
Email：444846165@qq.com　电话：15869319577
想说的话：给次机会露露脸吧。

黄续亮　昵称：阳光空气

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》、《传说》
地址：辽宁省抚顺市新抚区久居108号楼1单元101号
邮编：113000　QQ：361220721
电话：3981040
想说的话：任天堂，永远支持你。

袁野　昵称：风醉

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：新疆省乌鲁木齐市天山区第八中学高三10班
邮编：830092　QQ：357523769
Email：357523769@qq.com
想说的话：只要我还没有老去，玩游戏的心还将继续。

熊通　　昵称：我NO熊
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：广东省汕头市金平区桃园29幢601
邮编：515041　　QQ：416460825
电话：88613176
想说的话：天下玩友是一家。

南云湖　　昵称：二胡
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《Bleach》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：云南省昆明市盘龙区昆明重工中学高三65班
邮编：650203　　QQ：779176856
想说的话：小编们太不关照云南玩家了……

任锦
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《高达》
地址：福建省福州市仓山区金山碧水白公苑2号501
邮编：350007　　QQ：244781673
Email：244781673@qq.com　电话：15880038383
想说的话：支持《掌机王SP》。

林灿
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：广东省深圳市盐田区桥东西区10号403号
邮编：518081　　QQ：182784121
电话：25551919
想说的话：怎么还没上呀？

叶昊　　昵称：命运
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《怪物猎人》
地址：广东省珠海市斗门区江湾中一苑4栋1单元701室
邮编：519100　　QQ：505128937
电话：15916231336
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

杜雨宁
性别：男
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《战神》
QQ：877782128
邮箱：877782128@qq.com
想说的话：玩掌机的都加47168666这个群吧。

刘昊　　昵称：不二佐助
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《最终幻想》、《口袋妖怪》
地址：辽宁省大连市沙河口区锦绣小区锦云中国13-3-4-1
邮编：116032　　QQ：872555870
想说的话：游戏嘛，何必那么累呢？

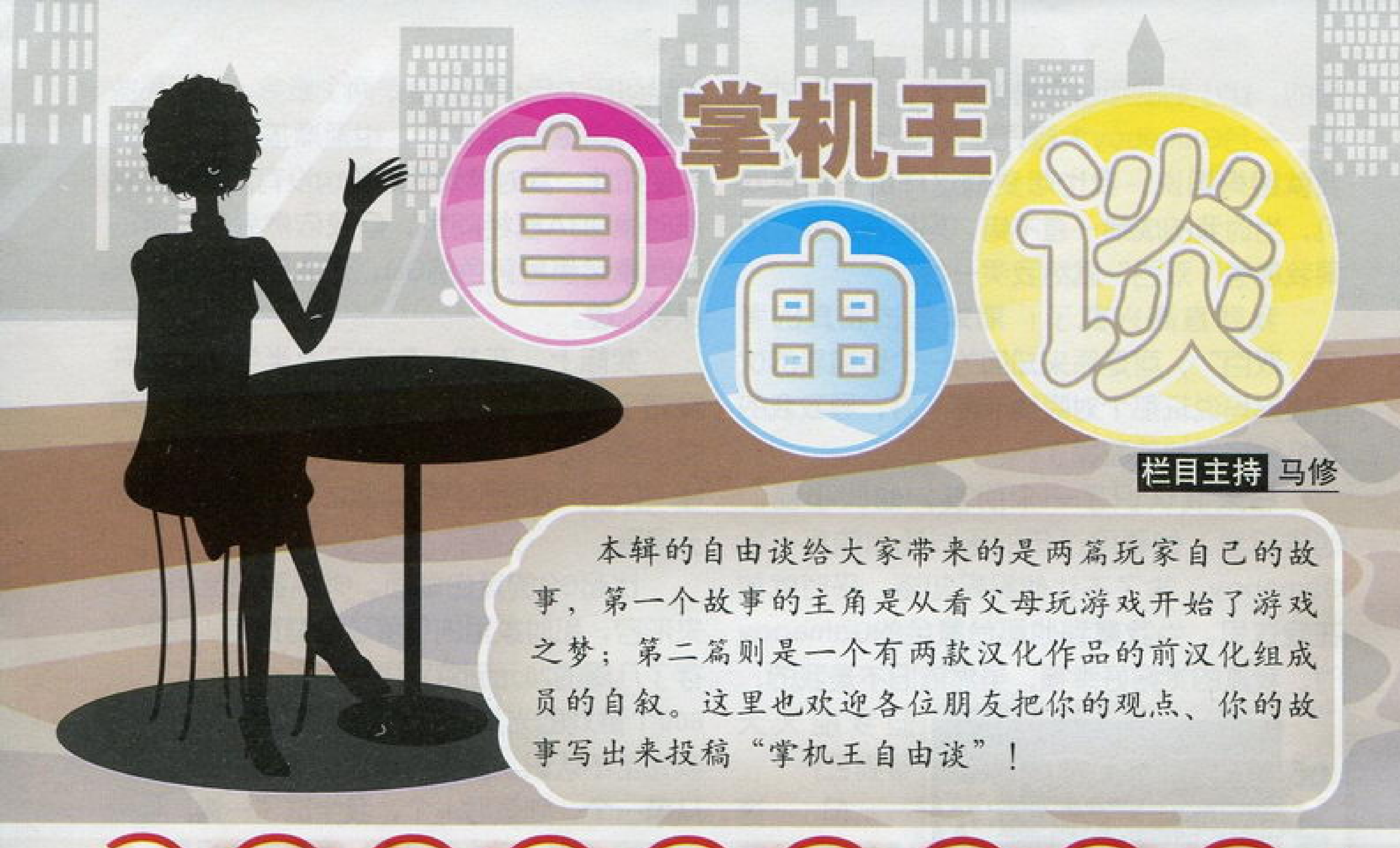
唐炳金
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《空之轨迹》、《口袋妖怪》
地址：贵州省六盘水市钟山区钟山中路16号附2号502室
邮编：553000　　QQ：693577946
Email：693577946@qq.com　电话：8234383
想说的话：小编们辛苦了。

邱奇峰　　昵称：峰峰
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《怪物猎人》
地址：上海市杨浦区殷行路310弄35号104室
邮编：200438　　QQ：765535093
电话：13816491905
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

顾贤湛　　昵称：湛湛
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《恶魔城》
地址：江苏省无锡市南长区南洋花园8号601
邮编：214000　　QQ：787807025
Email：787807025@qq.com
想说的话：想结识天下猎人，高手菜鸟都行。

赵宁辉　　昵称：BN
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省徐州市泉山区彩同小区3号楼2单元102室
邮编：221000　　QQ：919009881
Email：919009881@qq.com　电话：15852175698
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李昕涛　　昵称：涛姐
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：全部
地址：辽宁省葫芦岛市龙港区望海寺11-043单元602
邮编：125005
电话：2086149
想说的话：游戏是永恒的！



本辑的自由谈给大家带来的是两篇玩家自己的故事，第一个故事的主角是从看父母玩游戏开始了游戏之梦；第二篇则是一个有两款汉化作品的前汉化组成员的自叙。这里也欢迎各位朋友把你的观点、你的故事写出来投稿“掌机王自由谈”！

十八年人生，十八年游戏梦

文 小鬼

梦的起源

每个人都以各自不同的方式与游戏邂逅，我是相当幸运的。第一次见到游戏机时，应该还没满一周岁。爸爸是个爱玩游戏的人，记得小的时候，每当我睡着之后，爸爸和妈妈就会偷偷起来打游戏机

我渐渐长大，早已不愿当个观众。我还记得，玩了无数次《超级马里奥兄弟》，却从未通关；我还记得与爸爸一起玩《魂斗罗》，却次次向爸爸借”命”；我还记得和小邻居玩《热血格斗》，互相狂殴到怄气；我还记得，为了通一盘没有记录电池的《三国志》，连着两天没关游戏机……

那台红色和白黄色交错的游戏机，和那一张张芯片样子的游戏卡，还有那台破旧的小电视，映出我最初的梦。

黑白像素勾勒出的幼年游戏梦

后来，上了小学，虽然我学习成绩很好，但也接到了父母的禁机令，我开始渐渐地远离游戏，直到四年级的暑假…

四年级的夏天，我在游泳池认识了楼下快餐店的一个叫小灿的哥哥，他大我两岁，他的爸爸在美国工作，而他自然拥有了比我们更先进的玩具——Gameboy。

我还清晰记得，我第一次见到他那台像砖头一样的绿色游戏机，它小小的屏幕，黑白的像素点，却上演着《宠物小精灵》这样的游戏，而不是《俄罗斯方块》这样”简陋”。我的心被深深的震撼了，后来从他口中得知，这么一台游戏机，要2000多元。我没有跟父母提起，整个夏天，我一直都跟在小灿身边，看着他培育着一只只小精灵。多少个夜晚，我都梦见，有一天，我也有这么一台游戏机……

不久，整个小区的同龄男孩，都知道有这么一种游戏机。一个、两个、三个……很多人都拥有了自己的Gameboy，而且都是新

型的，比小灿的那台更清晰更薄，这时我才知道，一台Gameboy大概只需要200元左右……我就跟妈妈说，我也想要有这样的一台游戏机，当时我的成绩一直不错，妈妈答应我，如果我能考”双百”就给我买一台。

我简直高兴疯了！期末考试我真的考了”双百”，可是后来却因为一个装懂事的伙伴跟妈妈说玩那个对眼睛非常不好，导致我的掌机梦轻易地破裂掉了……

后来我认识了一个朋友，他叫小磊。他告诉我，他要用过年的压岁钱偷偷买一台Gameboy，为了不让他妈妈知道，平时就放在我这里。当我拿到他那台黄色的Gameboy时，我真的觉得好幸福，虽然依旧不是我的，但我能天天看到它！



但这样的美梦并没有延续太久，一个月后，小磊找我要回了掌机，他告诉我，他妈妈已经发现了，他不用在遮遮掩掩地来我这偷偷玩了。掌机又一次离我远去。毕竟它不属于我……

终于，GBC发售了，小磊买下了一台GBC后，十分慷慨地把GB长借给我，我终于近似于”拥有”了掌机。

一盘《口袋妖怪　银》被我玩了几百小时，每天乐此不疲的刷四天王，拥有了一只只Lv.100的精灵。小区里的很多人都要找我复制高级精灵，在当时的小区里，联机对战我次次都能赢。

五年级和六年级，我天天都沉浸在那黑白的小屏幕中，沉浸在《口袋妖怪》带给我的成就中，沉浸在《牧场物语》带给我的静谧中，沉浸在《DQM》的复杂配种中，沉浸在拥有掌机的幸福生活中。

色彩缤纷描绘的少年游戏梦

小学毕业后，因为卡带的贫乏，我并没有接触更多GB时代的佳作。同时，上了初中的学习压力与小学完全是两个概念，当年那些一起玩GB的小朋友们，也渐渐放下了掌机。即使如此，我对游戏的热情也没有消减，虽然那时候GBA已经问世，但我依然会在空闲的时间拿起那台黄色的GB，进入黑白方寸间去探寻乐趣。

实际上，在初一到初二上半学期，我并没有了解太多GBA，我认为它应该跟GBC有点小差别而已，直到我在杂志上看到《口袋妖怪　宝石》的画面之后，我才发现我错得是那么离谱。

比起GB的黑白画面，GBA甚至能用华丽来形容，那时家里的电脑还没有宽带，我拿着存了几周的20元到游戏店里买了一盘模拟器加600个游戏的光盘，却无奈地发现里面的ROM我完全不认识。我还清晰地记得，整整几天，从第一个，到最后一个，我全试了一遍。可惜盘里的《红宝石·蓝宝石》跟本不能记录……而我第一个潜心玩的GBA游戏，是一个相当冷门的游戏，编号是200多，名字似乎叫《钢铁宝贝》。和《口袋妖怪》很像，没有中文，没有攻略，我依旧玩得津津有味。

后来家里接上了宽带，我又找到了几个很出名的论坛，攻略、游戏以及许多资料都有了，我如鱼得水地在GBA带给我的一个个惊喜和震撼中度过了一天又一天，但是与之对应的是我的成绩越来越差……

初二，我因打篮球认识了好朋友路路，直到现在跟他的关系也相当好，但当初还不是很熟悉时，他就把他弟弟的一台GBA SP借给我。那是一台红色的SP，我又凑巧在本地的一个JS那知道了本地也有的卖烧录卡，毕竟掌机拿在手上玩远比在电脑上玩的乐趣来得多，但是我只能从JS那买到烧录卡，他却不卖烧录器，为的就是让我去他那里烧录游戏，



一个游戏10元，我又没有网购的经验，只能乖乖让他宰。

但也因为这个，我接触了许多许多的好游戏，因为在电脑上，想换游戏就换游戏，往往很难细细品味。整个初二下半年，我都在一个个好游戏的陪伴中度过。

到了初三，学校分班了，我没能上A班，家庭、亲戚以及太多太多人告诉我，都是游戏害的。初二年的暑假，我放下了SP，一直在为各科补习而跑东跑西。终于，我的成绩直线上升，家里也就没有太多的限制我玩SP，在那充实的初三时光中，游戏总是我最好的调剂品，让我不至于因学习而压抑，一直保持良好的心态。

少年时期的梦，是《口袋妖怪》带来的感动，是《火纹》三部曲带来的思考，是《恶魔城》三部曲带给我的华丽，是《机战》带给我的热血，还有《光明之魂》带给我的愉悦，以及《黄金太阳》带给我的感动……

次世代双机交织成的青年游戏梦

在初中的时候，我得知NDS和PSP带来的新一轮游戏时代，但我始终不去了解——是不敢去了解，因为对游戏的热爱，会使我忍不住想拥有它们，而NDS和PSP初发售时的价格，无疑是我们难以承受的。

一直到高一那年的夏天，第一批的机器几乎都成为二手交易的主角，那一年我也第一次拥有了压岁钱的支配权，便找上了一个同学，我出700元，他出500元。从网络商家买了一台极其旧的银色NDS+SCSD，经过4天的等待，我终于见到了那台梦寐以求的NDS。它不漂亮，很旧，屏幕甚至没有贴膜……但一切在我眼里确是那么棒，这就是NDS，一台神奇的机器！

NDS让我爱不释手，直到我在《掌机王SP》的“口袋光环”中看到那年刚发售的《MHP2》……

我清楚地记得那是沙龙大大做的片手&太刀杀轰龙的视频，在一片茫茫荒漠中，一个衣着古怪的猎人向黄色的龙奔去，恶龙支起前身，发出一声凶悍的吼叫……我被深深地震撼了，之后的几天，天天我都想起那个画面，难以忘怀。

后来因为跟合买NDS的同学起了争执，于是我有了钱，他有了NDS，我却没有那么坚定地再买一台NDS，而是又添了点钱买了一台二手的PSP，在PSP来到的那一天，《MHP2》的汉化版发布了！

我开始专心地当一个猎人，一个被白速龙王追着逃的猎人。当时《MHP》的魅力太大，我经常一边躲晚自修老师的目光，一边躲避怪物的招式。直到单人HR6，一把太刀，一身坚实的装备，还有猎人的智慧，我不需要人家的帮助，一只只强大的怪物倒在我脚下。但我的成绩却与狩猎技术成反比……



也是从《MHP2》开始，我建立了一个本地的联机群。在一个很小的城市里，玩PSP的人确实不多，而遇见一个同好确实很难。但我们还是走到了一起，从最初的3个人，直到后来的20多个人，从单纯的《MHP2》到联双机玩任何游戏的聚会。

《任天狗》的新颖，让爱狗的我圆了一个梦；迷失蔚蓝的逆境中求生，每一天都那么艰难；还有《马车》的完美游戏性、《动物之森》的惬意和丰富……NDS为我带来的，是返璞归真的乐趣和新颖。《MHP》世界的狩猎法则，《战神》的暴力美学，《CCFF Ⅶ》的感动，《异说最终幻想》的华丽……PSP为我带来的是视觉的震撼和现代感。

梦，从未完结

带我进入游戏世界的那台FC，早已化做废品了吧；那个让我知道GB的小灿哥哥，也早已失去联系；小磊和路路，也跟我一样在为高考拼搏着；厚厚的一大叠《掌机王SP》，依靠在墙角；PSP和NDSL，静静地躺在我的抽屉里。从小我就一直在做着游戏梦，或轻快，或愉悦，或感伤……现在我站在这里，回忆着这个梦的一段一段时光，那泛黄的、黑白的、彩色的回忆……同时我也向前看梦，一直没有完结！

仅以此文，献给所有跟我一样热爱游戏的人，还有那些喜欢游戏却不得不暂时离开的所有高三学生们。

一个汉化小组的故事

文 卡融

大概是在2008年的最后一场雪，我在巴士论坛的NDS区认识了小文。经过一番版聊我了解到，原来他和我是同城的，他说有机会一定要联机对战，而我当是玩笑，便随口答应了。

2009年1月的一个下午，正当我在巴士论坛冲浪时，忽然接到一个陌生的QQ，原来是小文！他莫名奇妙地说一些“破解导出了、不懂蝌蚪文啦”之类古怪的话。正当我摸不找头脑时，突然就给传过来一个NDS格式的ROM和一个文本。我恍然大悟，我以前在论坛说过自己日语四级，而这次他是让我做翻译！我忙解释说我的四级其实是日本小学水平，但是他饱含泪水苦苦哀求，让我最后还是决定要学有所用一次。

按照他的指示，我把ROM试玩了一遍，原来是个小游戏合集，感觉没必要汉化嘛……吃完晚饭我就开工了，开始的几个常用语我自己还能应付，可是往后全是陌生的平假名，而且连金山词霸也对付不了。凭着对实际试玩时的一些理解，



再加上在线翻译的帮助才勉强继续。经过一昼夜的激战，终于打完收工。我强睁着麻木的双眼，粗略地校检了一下，标了几个存疑的地方，把它发给小文后，便就着东边的朝阳倒头大睡。

醒来时已经是吃晚饭的时间了，于此同时我接到了小文的通知：“翻译得很好，汉化今晚放出。”午夜零点时分，正当我下完007和LEE汉化的《战神》时，我们的汉化作品终于在巴士论坛发布了。利用自己在论坛的职务之便，我给帖子用了“加亮”道具(*^_^*)。

第二天中午我来到巴士论坛时，惊讶地发现帖子已经盖到了30多楼，我们汉化的《凯蒂猫的熊猫运动馆》受到了出乎意料的欢迎。我受到网友们无数的赞扬和鼓励，身体里积蓄的疲倦一扫而空，心中更是感到无比的喜悦……过了几天我忽然被拉到一个汉化小组的QQ群里，原来又是小文这家伙要搞汉化。本想婉言谢绝，但是小文再次发动泪水攻势，看到这群里有4个成员，我想这次会轻松一点吧？

将这次的任务《Q版EVA》试玩了两关，我感到有些不妙，第二天就收到小文破解导出的文本，他将其平均为三份，分给我和木鱼还有小初，另外还有一个小肯去做图片破解工作。木鱼和小文他们聊天起来……我立即开始翻译没理会他们的群聊，因为我知道此次的文本之大已经超乎我的想像，能否在过年前完成还是个未知数。

游戏的汉化工作是非常枯燥且不被人理解的，大概是上次的翻译让我有了些经验，过了两天我就完成了三成的文本。正当我拖着疲惫的身躯上传文本时，却忽然了解到小初根本不会日语，进程一直处于停滞不前的状态……第三天更是收到了木鱼退群的消息，什么也没说的失踪了，再也联系不上……小文解释说他可能有急事，大家不要气馁，大概翻译就行不要太较真，他再招些人手来。

还有比这个更让人泄气的事情吗？有！我用已经麻木的双眼盯着屏幕上木鱼的群聊记录——他误以为我是因为想玩汉化而骗他们当苦力！

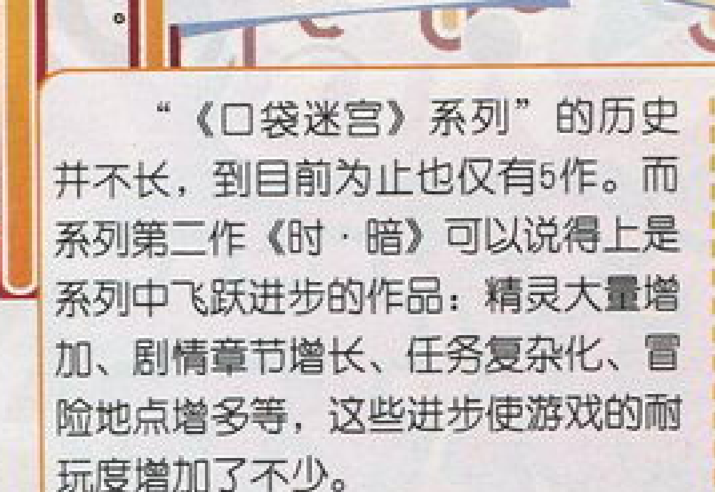
看到这里读者们是否会感到无比的泄气？是否是会想到要放弃？也许我性格很古怪，总之我的想法是：不会，我要坚持汉化！这倒不是我品德有多么的高尚，我只是想完成汉化。当读者们看到这篇文章时，大家都能理解汉化小组的种种艰辛吧。后来小组里加入1个日语高手。小肯略懂日语也接过了木鱼留下的一半。我粗略地完成了自己的那部分，又接过了小初的一半……终于在过年前大体上的完成了汉化，也就是在此时，我向小文提出告别，退出了汉化小组。



其实我不算游戏迷，我还有“老婆孩子热炕头”的伟大使命要去完成，而且我始终认“游戏只是生命中的一部分，生活中还有很多更美好的东西在等待着我们”。但是这次汉化经历是我生命中最灿烂的一刻，虽然过程是那样的单调和艰辛，可当看见有自己名字的游戏发布时，心里的激动和巨大的满足感是无法用语言来形容的。

向无数奋战在游戏汉化战线上的同志们，敬礼！

玩家点评



NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

◆Nintendo◆RPG

评论人 照明灯　评分 9

“《口袋迷宫》系列”的历史并不长，到目前为止也仅有5作。而系列第二作《时·暗》可以说得上是系列中飞跃进步的作品：精灵大量增加、剧情章节增长、任务复杂化、冒险地点增多等，这些进步使游戏的耐玩度增加了不少。

作为《时·暗》的资料篇，《空》理所当然比《时·暗》精彩得多，不仅加入了《白金》中新增的精灵形态，任务也得到增强和增多。

游戏发售前官方公布了不少游戏资料，例如行会老大胖丁小时候的冒险，夜幽魂和丛林蜥蜴探索未来的冒险等，当时玩家们一定很期待吧（因为大部分玩家都以为那是新章节的内容）！不过玩过“特别篇”后，一些玩家才恍然大悟——其实那只是“特别篇”新体验的一部分。特别体验算得上是《空》最明显的一个新要素，因为可以让玩家体验更多精灵的冒险。由于各特别篇的背景时间各不同，所以可以说间接地增加了游戏章节和冒险地点，游戏的耐玩度也因此增加了不少。





历代《口袋妖怪》的资料篇都会在原作基础上增加剧情和改变场景来防止玩家出现“乏味”的情绪。而《空》尽管增加了一些剧情（例如十字路的“地下店”），但由于前几章节与《时·暗》的前几章节相差不了多少，所以玩过《时·暗》的玩家再玩《空》时难免不会觉得乏味。

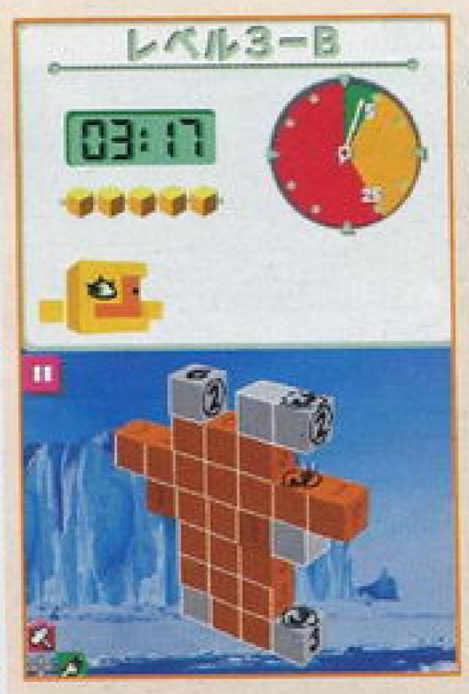
尽管《空》没能进步多少，不过总体来说它还是不错的。《白金》和《空》足以让我们玩到新的口袋作品发售，也希望新的《口袋》作品能再创神话！

NDS 立体绘图方块

◆Nintendo◆PUZ

评论人 ペガサス·S·カオス　评分 8

因为有触摸屏的支持，NDS在作为PUZ的平台便有着得天独厚的优势，而《立体绘图方块》则是其中比较有创意的一款。笔者的一个同学曾经将本作比作大家都熟悉的《扫雷》，笔者对此并不反对，通过数字提示来绕开“地雷”的思维方式与《扫雷》确实有异曲同工之妙，但不同的是本作的构架基于三维之上，难度以及对空间想象能力的要求会更为严苛，因而可以将它理解为“3D扫雷”。



作为一款PUZ，本作上手并不是很难，样题与教程的完美结合让即使是第一次接触该系列的玩家也能很快体会到其中的乐趣。而本作谜题顺序安排也比较合理，从入门到初、中、上级，难度层层递进，多达350的谜题数量也使本作的耐玩度有了保证。而本作的评价系统——达到3星必须在规定上限时间内无伤解决谜题，而当星数积累到一定数量后还可以开启隐藏谜题，无形中使本作更有挑战性。

本作最大的亮点，在于绕开“地雷”敲掉赘余的方块后会出现一个类似乐高积木玩具的物体，形状从字母到家具、动物甚至名胜古迹都一应俱全，而且由于有动画效果，这些“积木”也有了灵魂，看着这些栩栩如生的小东西，成就感不是三言两语就能概括的。值得一提的是本作有着PUZ中为数不多的收集系统，每当玩家完成一个谜题，生成的“积木”就会归入一张CG中，与其他同类“积木”一起，构成一幅和谐的画卷，而且在鉴赏模式中，还可以查阅到与形状主体相关的豆知识，可谓寓教于乐。本作搭载的DIY谜题的系统，由于可供玩家自行设计题目，并可通过Wi-Fi在网络上共享谜题，使得本作可以不断输入新的活力，在另一个高度上保证了耐玩度。

简而言之，本作将清新的风格与一个难度不小的系统有机地融合在一起，成为近期一款素质不俗的PUZ，推荐给喜欢该类游戏的男女玩家。



不知道各位读者假期里有没有去哪里玩呢？难得的假期想去远点的地方玩玩，不过这时候出门想必是人山人海，就算去了景点估计也是只看得到人吧。现在开始有点怀念学生时代可以利用寒假暑假出去大玩一通，然后又能在家休息的美好时光了。到了5月份就又进入了高考的冲刺阶段，各位高三的读者们一定要努力啊！

栏目主持：盲先知

PSP 日版 战国BASARA 群雄之战

战国BASARA バトルヒーローズ

秘技

○暗号密码

在游戏菜单“各种设定”中选择“暗号”，再输入“きんにくのさいてん”，便可直接打开能快速获得金钱、充满挑战性的“挑战模式”。这个密码写成汉字是“筋肉の祭典”，可见这制作人也够恶趣味的。



PSP 日版 魔界战记2 携带版

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

秘技

○里关卡

在村庄里的特定位置藏有五个隐藏按钮，全部按下后会出现“里时空渡人”，玩家可以进入难度超高的里世界关卡进行挑战。隐藏按钮的位置如图。



○隐藏人物

在达成一定条件后，玩家就能获得隐藏人物。

フロン

在12话之后，如果游戏时间达到40小时以上，就会出现"他魔界の魔王と戦いたい！"的议题，通过议题后在出现的关卡里打倒ラハール与フロン，即可使フロン加入。

ラハール

在フロン加入后，如果主角已经成为议员，通过"ラハールを召喚したい！"议题后在出现的关卡里打倒ラハール即可使其加入。

ラズベリル

如果游戏时间60小时以上，マナ的数量达到2400以上，而且里世界关卡完成30个以上的话，议会会出现议题"やり入み传道师 ラズベリル"，通过后在新出现的关卡里击败ラズベリル即可使其加入。

マオ

在道具界收齐16张地图后，如果マナ的数量达到7200以上，议会会出现议题"やり入み传道师 マオ"，通过后在新出现的关卡里击败マオ即可使其加入。

チャンプル

如果游戏时间在50小时以上，议会会出现议题"やり入み传道师 チャンプル"，通过后会出现新的关卡，在新关卡里击败チャンプル即可使其加入。

ニジレンジャー

如果主角的前科达到99，会出现议题"謎の封印を解き放ちたい！"。之后用手机召唤特摄风格的战队3次后，2周目里议会就会出现议题"友达になってほしい"，反复通过此议题5次后会出现新的议题，通过后ニジレンジャー就会加入加入。

マージョリー

如果主角的前科达到99，会出现议题"謎の封印を解き放ちたい！"。之后会出现新的关卡，完成关卡之后出现新议题，通过之后マージョリー就会加入。

プリエ

在2周目或之后后，剧情发展到第9话之前，主角的前科达到66以上，就会出现新议题"堕ちた圣女の封印を解く！"。完成关卡后会先获得プリエ的武器，之后通过新的议题她就会加入。

ゼタ

完成10个以上的里世界关卡后出现议题"宇宙最强の魔王に会いたい！"。通过后会出现新关卡，玩家要在这里挑战等级为2000级的最强魔王，获胜之后再通过新的议题，ゼタ就会加入。

アサギ

在2周目或之后，主角的前科达到30以上，会出现议题"他ゲームの主人公と战いたい！"。通过后会出现新关卡，获胜之后再通过新的议题，アサギ就会加入。

ゴードン

使用手机召唤カーチス3次后会出现议题"地球勇者を助けて！！"，通过后会出现关卡"地球勇者VS地球勇者"。完成后再次用手机召唤其3次，会出现新议题"また地球勇者を助けて！！"，通过之后完成新关卡。最后在议会中会出现ゴードン的议题，通过后他就会加入。



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击"编辑"菜单中的"添加游戏"添加一个游戏项目，再点击"添加金手指"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"保存数据"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"ezarcode.dat"放到TF卡中的"CHT"目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 口袋妖怪不可思议迷宫 空之探险队

日版

ポケモン不思议のダンジョン 空の探检队

金手指

○GameID：C2SJ caecc50e

标题画面菜单全开
222AC9F4 0000001F
222AC9F7 0000001F

继续游戏界面图标全开
022AC9F8 000FFFF0

金钱最高
022A6418 0001869F

银行存款最高
022A6424 0098967F

全精灵成为朋友
022ACE9C FFFFFFFE
122ACED8 00001FFF
D5000000 FFFFFFFF
C0000000 0000000D
D6000000 022ACEA0
D2000000 00000000

背包内的道具数量最大
222AC918 00000006

嘎啦嘎啦道场全部完成
222ACA75 000000F0
222ACA76 0000003F

全精灵战斗记录
022ACF30 FFFFFFFE
122ACF6C 00001FFF
D5000000 FFFFFFFF
C0000000 0000000D
D6000000 022ACF34
D2000000 00000000

全技能习得记录
022ACFC4 FFFFFFFE
222ACFF0 0000000F
D5000000 FFFFFFFF
C0000000 00000009
D6000000 022ACFC8
D2000000 00000000

全道具入手记录
D5000000 FFFFFFFF
C0000000 0000002B
D6000000 022AD008
D2000000 00000000

HP不减
E2000000 00000018
E59FC00C E154000C
93A00000 85960000
EA0C2BBB 021AF46C
9230AEFE 0000E1D4
0230AF00 EAF3D43E
D0000000 00000000

救助朋友次数最高
022ACE6C 000F423F

满腹度不减
923113DA 0000E1DD
023113DC E1A00000
D0000000 00000000

经验最高
92303BD2 0000E154
12303BD6 0000E1A0
D0000000 00000000







发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

5月上旬几乎是一个游戏真空期，幸好4月底发售的游戏不少，所以用它们来打发将近半个月的时间，倒也不会觉得没什么游戏可玩。5月中旬PSP平台的《梦幻骑士》是又一款能够让老玩家心动的游戏，原作在系列中拥有最高的评价，而这次的移植版将在原作基础上追加新的角色和路线，相信内容会变得更为饱满。同日发售的《BLEACH 灵魂升温6》已经是PSP平台的第6款《BLEACH》格斗作品，更加成熟的系统以及新的参战角色对于原作FANS来说依然拥有着极大的吸引力。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年5月			
15日	噜咕大对决	Roogoo Attack!	SouthPeak Games	PUZ	19.99欧元
21日	斯隆与马克海尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	Level-5	ETC	3500日元
21日	创造职业棒球队2	プロ野球チームをつくろう！2	SEGA	SLG	5229日元
21日	由我守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	ACT	5040日元
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	AVG	5040日元
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	5040日元
28日	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷·螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷·螺	Alchemisit	AVG	3990日元
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	AVG	5040日元
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
28日	大剑 银眼的魔女	クレイモア 银眼の魔女	DigitalWorksENT	ACT	4980日元
28日	魔女传奇 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫	日本一Software	RPG	5040日元
30日	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	5980日元
		2009年6月			
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	29.99美元
4日	孙子兵法DS	孙子の兵法DS	Media-5	ETC	3800日元
9日	吉他英雄巡演 摩登演奏	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	Activision	MUG	39.99美元
11日	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	5500日元
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	AVG	5040日元
18日	多湖辉的头脑体操 第1集 解谜环球旅行	多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行	Level-5	ETC	3200日元
18日	多湖辉的头脑体操 第2集 银河横断解谜冒险	多湖辉の头の体操 第2集 银河横断谜解きアドベンチャー	Level-5	ETC	3200日元
18日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
25日	不可思议游戏DS	ふしぎ游戏DS	Idea Factory	AVG	5040日元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Games	A·AVG	29.99美元
未定	歌谣世代	ザ☆歌谣ジェネレーション	AQ Interactive	MUG	5040日元
		2009年7月			
21日	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
23日	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takara Tomy	SLG	5040日元
30日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	PUZ	5040日元
		2009年8月			
6日	アイテムゲッター 仆らの科学と魔法の关系	道具获取者 我们的科学与魔法的关系	5pb.	RPG	5040日元
		2009年10月			
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
		2009年春			
未定	战略终结者 莉迪纳加德战记	タクティクスレイヤー リティナガード战记	D3 Publishier	S·RPG	5040日元
		2009年夏			
未定	深爱	ラブプラス	Konami	AVG	售价未定
未定	BLEACH DS 4th 烈焰携带者	BLEACH DS 4th：フレイム·ブリンガー	SEGA	ACT	售价未定
未定	狼与香辛料 渡海之风	狼と香辛料 海を渡る风	Askii Media Works	SLG	售价未定
未定	心跳魔女＋	どき魔女ぷらす	SNK Playmore	AVG	售价未定
未定	小芝麻3（暂名）	まめゴマ3（暂名）	Creative Core	ETC	售价未定
		2009年秋			
未定	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	售价未定
未定	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背·旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
		发售日未定			
未定	沙加2 秘宝传说（暂名）	サガ2 秘宝传说	Square Enix	RPG	售价未定
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

龙珠改 赛亚人来袭

4.29 ■NBGI ■RPG ■5040日元





《龙珠改》是今年4月推出的《龙珠Z》重制版动画，而本作则是选取了其中赛亚人篇的剧情所改编的RPG。本作采用3人组队的指令式战斗系统，玩家可操作悟空、悟饭、短笛、天津饭、小林和乐平共6名角色，熟悉他们的能力，以各种不同的组队方式打败来犯的敌人。当各角色使用的技能满足特定条件便能发动威力强大的闪光连技，探索各种连技组合方式也是游戏的一大乐趣。

梦幻骑士

5.14 ■Atlus ■RPG ■6090日元





本作是“《梦幻骑士》系列”初代的移植版，玩家在游戏中将扮演一位同时有着“毁灭世界的元凶”和“救世之光”这两个称号的少年展开冒险。PSP版不仅在细节方面有所改良，还增加了大量新剧情以及两位全新的女性角色。本作中存在着好感度这一设定，自由活动时玩家可以通过交谈来提升女性角色的好感度，她们的好感度会影响到部分剧情的发展。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年5月			
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	RPG	6090日元
14日	BLEACH 灵魂升温6	BLEACH ヒート・ザ・ソウル6	SCEJ	FTG	4980日元
28日	勇者30	勇者30	MMV	RPG	4410日元
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータブル	Success	SLG	5040日元
28日	秋之回忆6 三角波动	メモリーズオフ6 ～T-Wave～	5pb.	AVG	5040日元
28日	凯蒂猫的快乐装饰	ハローキティのハッピーアクセサリー	Dorasu	PUZ	3990日元
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	5040日元
28日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	5040日元
		2009年6月			
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	39.99美元
4日	新世纪福音战士 序	エヴァンゲリヲン：序	NBGI	A・AVG	6090日元
4日	西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	MMV	AVG	5040日元
11日	踏上自信的征途	己の信ずる道を征け	From Software	PUZ	3990日元
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	Cyber Front	AVG	3990日元
11日	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	5040日元
16日	泰格伍兹PGA巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA Sports	SPG	39.99美元
18日	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	5240日元
18日	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	4980日元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に约束を てのひらのらくえん	TGL	AVG	6090日元
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	MMV	A・RPG	3990日元
25日	秋之回忆 雨后	メモリーズオフ After Rain	5pb.	AVG	5040日元
25日	剑、魔法与学园物2	剑と魔法と学院モノ。2	Acquire	RPG	5229日元
		2009年7月			
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク ープロジェクト ディーヴァー	SEGA	MUG	6090日元
9日	MAPLUS 携带导航软件3	MAPLUS ポータブルナビ3	Edia	ETC	8190日元
9日	世界因我而转 光与暗的公主	世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス	Global A Entertainment	RPG	5040日元
16日	伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记	イースⅠ&Ⅱ クロニクル	Falcom	A・RPG	5040日元
23日	魔女计划	（PW）プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A・AVG	5040日元
23日	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
30日	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	5040日元
30日	新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	Broccoli	FTG	5040日元
30日	装甲核心3 携带版	アーマード・コア3 ポータブル	From Software	ACT	3980日元
		2009年8月			
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
		2009年9月			
17日	伊苏7	イースセブン	Falcom	A・RPG	6090日元
		2009年夏			
未定	对决传说	テイルズ オブ バーサス	NBGI	FTG	售价未定
未定	冬宫Ⅱ 双生女神与命运的大地	エルミナージュⅡ～双生の女神と运命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


最终幻想 Agito XIII


瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿

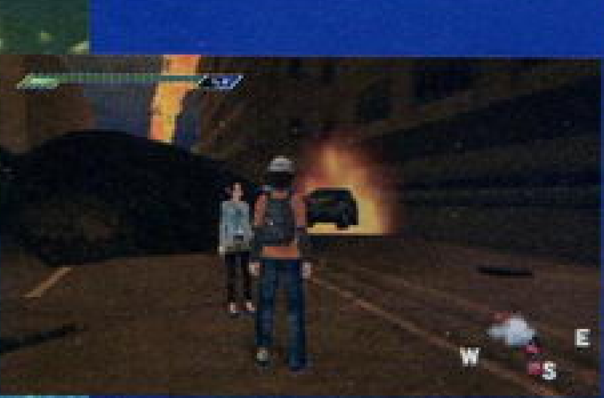

枪声与钻石

新世纪福音战士 序

新作特搜队

最新发售游戏影像直击





- 口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队
- 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声
- 遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版
- 幻想高尔夫 魔法飞球 携带版
- 空中激斗 二战皇牌飞行员
- 水下恐慌！
- 吉利贝利 弹道豆
- 另一个时空，另一片叶 镜中侦探

随盘附送

最新热门游戏火热附送



1款PSP ISO

绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

5款NDS ROM

家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

口袋妖怪突击队 融合（中文）

美妙世界（中文）

仙境传说DS（中文）

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《寂静岭 起源》OST等着你。

心动一刻

新番动漫介绍


潘多拉之心


轻音

口袋特企


《天诛4》部分难点训练关卡演示（下）

《口袋光环DVD》Vol.110有奖问答题目

在《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》的游戏演示中，对主角一行行刑的鬼精灵有多少只？

A：4只 B：5只 C：6只

本辑活动奖品



U2DS 烧录卡 3名

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年5月26日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第112辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO烧录卡 2名

EZ5i烧录卡 2名

M3DSR烧录卡 2名

二等奖

SC-miniSD烧录卡 1名

BTP-6389 北通动力堡垒外挂电池 2名

SC-SD震动版烧录卡 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6367 北通灌电金刚通用直插电源 1名

三等奖

北通二代直插座充 BTP-6369 1名

北通移动音箱 BTP-6387 1名

北通Q仔方格主题EVA包 BTP-5531 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

北通水晶盒 BTP-5355 1名

北通碎斑主题布挎包 BTP-5530 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组





龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有


ISBN 978-7-89476-152-1

ISBN 978-7-89476-152-
掌机王光盘定价：9.8元 (1DVD+1手